no.575
1998年 11/1
アミューズメント通信
NOVEMBER 1, 1998

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka,530-0027 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year. NO part of this magazine may be reproduced without expressed permission. 禁転載

毎月2回(1日·15日)発行　昭和56年10月17日 第3種郵便物認可　発行所 ㈱アミューズメント通信社 〒530-0027 大阪市北区堂山町18—2(若杉ビル) ☎06(314)0309 FAX06(314)3821 定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

米国ＡＭＯＡエキスポ98（ナッシュビル）

日米同時披露の例も

カプコンは出展せず、全体に盛り上がりに欠ける

ＡＭＯＡエキスポ98のＳＮＫの小間で。64ビット機「ビーストバスターズ２」などと「ネオジオ」ソフトに人気

米国ＡＭＯＡエキスポ98（九月十七－十九日、テネシー州ナッシュビル）は、早くから日程を決めていたのに、日本のＡＭショーが展示会場確保のため日程が重なる結果となり、規模を減らした。両方に出展する日米の大手メーカーは、例年なら小間にいるはずの担当者がそれぞれいずれかの展示会へと振り分けられることになった。

さらに欧州、豪州、東南アジアの業者もいずれかひとつに訪問先を絞ることになった。両方の展示会を訪れることのできた業者はごくわずかだった。昨年のＡＭＯＡエキスポに出展しなかったナムコ、セガ社は、今年出展したが、これまで出展していたカプコンが出展しなかった。

日本のメーカーの新製品はＡＭショーで多数披露されるのに、ＡＭＯＡエキスポではそれほど紹介されないこともあり、訪問先を日本とした業者が多くなった。それでも新製品の多くは日米同時に披露された。

結局約二百十社（前回約二百二十社）が五百五十小間（七百三十小間）に出展したが、展示規模は十年前の水準まで後退した。登録入場者数は約五千七百人（六千二百人）で、一段と減らした。米国ではこうした全米規模の展示会の後、各地の大手ディストリビューターが新製品を紹介する「オープンハウス」を開くという事情もある。

創立五十周年を記念するＡＭＯＡの最大の事業ではあるが、業界の将来を切り拓く画期的な方向性もなく、今ひとつ盛り上がりに欠けるものとなった。パソコンゲームの業務用化という流れもまだ残ってはいるが、さらに弱まった。業務用で面白いゲーム、遊びが求められているが、展示会としてはそれに応えるものが少なかった**（追って詳報の予定）**。

バンダイ「ワンダースワン」

モノクロ版を来春出荷

16ビット機で縦横用に操作パッド2個

㈱バンダイ（本社東京、茂木隆社長）は十月八日、東京国際フォーラムでハンドヘルドＴＶゲーム機「ワンダースワン」（ＷＳ）を開発中で、九九年三月、四千八百円で出荷すると発表した。モノクロ液晶版で、カラー液晶版についても将来開発するもよう。

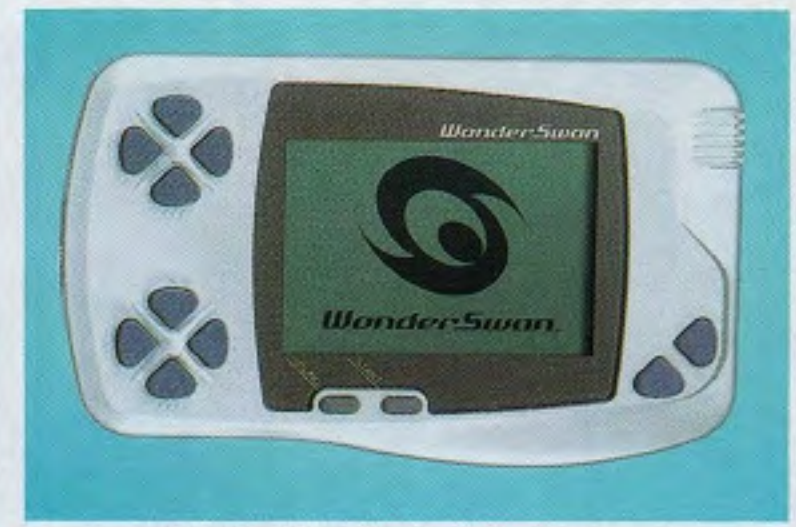
ゲームカートリッジ交換方式のＴＶゲーム機で、16ビットＣＰＵ（動作クロック3・072Mﾍﾙﾂ）を搭載。液晶はＦＳＴＮ型二・四九ｲﾝﾁ（224×144ﾄﾞｯﾄ）で、モノクロ八階調で表示できる。サウンドはデジタル音源四チャンネル・ステレオで圧電スピーカーから出力する。

サイズは本体が七十四・三ﾐﾘ×百二十一ﾐﾘ×二十四・三ﾐﾘ、カセットが四十一・八ﾐﾘ×六十五・二ﾐﾘ×六・〇ﾐﾘと小さく、重量も約百十ｸﾞﾗﾑと軽い。

バンダイの「ワンダースワン」

電池は単三アルカリ一個で、連続最大三十時間使用できる。

「ＷＳ」本体二台を接続して対戦ゲームができる通信ケーブルのほか、充電池、充電器、ヘッドホンなど専用周辺機器はサミー㈱が発売する。

ゲームソフト開発ではバンダイのほか、コーエー、サミー、サン電子、ジャレコ、タイトー、データイースト、トミー、ナムコ、バンプレスト、ヒューマンなど約三十社がサードパーティーとして参加。うち十五社がタイトルまで明らかにしている。

バンダイによると九六年冬に㈱コトの横井軍平前社長に依頼、開発がスタート、半年前から具体化した。開発コンセプトは①小さい、薄い、軽い、②高性能、高画質、③乾電池一本で長持ちする、④デザイン、コストパフォーマンスが優れているなど。十五－十九歳を主な対象にした。縦画面、横画面に対応操作パッドを二個付けた。初年度四百－四百五十万台の出荷をめざしている。

アトラスが

ユウビスの筆頭株主に

9月、主に川楠社長の持株を買い取り

㈱ユウビス（本社大阪府東大阪市、川楠俊太郎社長）が、㈱アトラス（本社東京、原野直也社長）の資本傘下に入り、ユウビスによるアトラス製品の販売を中心とする業務提携が行なわれることになった。

ユウビスは七一年六月シンコー娯楽産業として創業、七三年十二月に㈱カワクスとして設立、九二年二月現社名に変更した業務用ＡＭ機の有力ディストリビューター会社。東京と福岡に営業所、栃木県小山市に商品管理センターを持つ。従業員百五十二名。九八年三月期の売上高百三十億千百万円。

ユウビスは九五年度から株式を第三者割当てで増やしており、主だったメーカーが株主となっている。うちアトラスは九七年度に五千株を千八百万円で取得している。九八年九月、アトラスは主に川楠氏が持っていた九万五千二百株を買い取り（金額は公表されていない）、計十万二百株（発行済み株式の三四・〇二％）を所有する筆頭株主として経営に参加することになった。

このため十月二十七日にユウビスは臨時株主総会を開き、アトラスの原野社長と松木洋介専務を非常勤取締役として迎える予定。

以上に伴い十月十三日にアトラスはユウビスとの業務提携を発表したが、その内容は必ずしも明確ではない。アトラスは開発、生産、販売の全分野での提携だとしているが、ユウビスではアトラス製品の販売が加わっただけで、経営基盤を強化するのが狙いと説明している。

なおユウビスには子会社として、九一年七月取得の㈱ユウビット（本社名古屋、川楠社長）と、九七年七月取得の㈱アピエス（旧アイレム、本社東大阪市、森本登社長＝本号5めんの記事参照）がある。

セガ社「ＤＣ」

11月27日に発売

価格は29800円に決定

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、入交昭一郎社長）は十月六日、新高輪プリンスホテルで家庭用ＴＶゲーム機「ドリームキャスト」（ＤＣ）の第二回発表会を開催。「ＤＣ」を十一月二十七日、二万九千八百円で出荷することを正式に発表した。

同時発売のゲームソフトは「セガラリー2」など五作。家庭用ＴＶゲーム機では初めてモデムを標準装備しており、情報端末機としての展開も期待されている。

セガ社では年内に百万台を、日本を含むアジア地区で出荷。米欧では九九年九月の出荷を予定している（発表内容は追って詳報の予定）。

98年版「警察白書」 今回もカジノバー特記

たまり場関連で、カラオケボックス問題に

警察庁は九月十一日、「平成十年版警察白書」を発表。今回は、インターネットを悪用する「ハイテク犯罪」を特集し、「サイバーポリス」の創設を進めていることなど解説した。九月二十四日発売の予定だったが、表紙デザインの著作権問題が明らかとなり、十月二日まで延期した。

うち新風営法に基づく「八号営業」については風俗営業の現状のひとつとして取り上げられており、また遊技機賭博の検挙状況も例年どおり記載されている。しかし少年のたまり場だとして法規制の対象に入れたとよく説明されているにもかかわらず、これらの関連性は相変らず示されていない。なお今年改正された新風営法の改正点が追加された。

「風俗営業の状況」は九七年十二月末現在の営業所数、「ゲーム機等を使用した賭博事犯の検挙状況」は一‐十二月の年間検挙件数など、既報(本紙第564号)分を例年どおり概略で掲げている。なお検挙状況では、「最近は、トランプゲームやルーレット用の設備を設けて遊技をさせる『カジノバー』といわれる営業における賭博事犯が多くなっている」と記述しているのも例年どおり。

巻末の「風俗営業(遊技場営業)の法令別検挙状況」(平成九年)も例年どおり。七号営業関連と八号営業関連を合わせたもので、八号営業関連だけのデータは示されていない。

警察庁では、TVポーカー店など違法営業所も、通常のAMゲーム場も、すべて「八号営業」(ゲームセンター等)として同じカテゴリーに含めており、八四年の法改正以来この見方を変えていない。

なおゲーム場関係とは別に、少年非行対策のひとつとして、「カラオケボックス等の娯楽施設は、深夜における不良行為少年のたまり場となったり、飲酒、喫煙等の不良行為が行われたりするおそれが大きいことから、警察では、こうした営業の実態の掌握や街頭補導活動を強化するとともに、法令に違反する行為の取締りに努めている」としている点が注目される。

その事例として、「警察庁では、カラオケボックス業界の全国団体に対して、自主的措置の促進を働きかけ、(九七年)九月、同業界においては、自主規制基準を全面改訂した」としている。

セガ社、中間期で 47億円を特損に

米社との和解金、株式評価損

㈱セガ・エンタープライゼス(本社東京、入交昭一郎社長)は十月八日、九月中間期、九九年三月期(単独と連結とも)の業績予想のうち当期利益のみいずれも下方修正した。売上高、経常利益については修正していない。

修正後の九月中間期の中間利益は十二億円(五月の当初予想では三十億円)、九九年三月通期の当期利益は六十二億円(同八十億円)、同じく連結通期の最終利益は三十二億円(同五十億円)が見込まれている。

下方修正の理由は、①株式市場の低迷に伴う投資有価証券の評価損三十三億円、②米国3Dfx社との訴訟に関する和解金など十四億円の計四十七億円を特別損失として計上することになったため。

米国3Dfx社に対しセガ社は、次世代家庭用機用CGチップを3Dfx社が開発することで九七年三月に契約。3Dfx社は二百万ドルかけて開発したが、同七月にセガ社が採用せず、NECと契約したため、3Dfx社が同八月、契約違反とトレードシークレット流用などを理由にカリフォルニア州裁判所に訴訟を起こしていた。この訴訟で裁判所は九八年一月に、3Dfx社の主張を認める仮処分を決定していたが、八月に和解、終了した。和解内容は公表しないことを条件にしているが、セガ社が数億円程度の和解金を支払って事実上敗訴したと見られていた(本紙第571号「海外ニュース」など参照)。

タイトー、中間期 予想を下方修正

業務用市場の後退による

㈱タイトー(本社東京、中村紘一社長)は十月九日、九月中間期と九九年三月期(単独のみ)の業績予想を下方修正した。

修正後の九月中間期の売上高は三百五億円(五月の当初予想では三百五十億円)、経常利益は六億円(十六億円)、中間利益は四億円(十三億円)が見込まれている。

これに伴い修正後の九九年三月期の売上高は六百八十億円(当初予想では七百三十億円)、経常利益は二十四億円(四十億円)、当期利益は二十億円(三十六億円)が見込まれることになった。

同社では、長引く景気低迷で消費が一層冷え込み、業務用AM市場は厳しい環境下にあり、このため中小店舗を中心にゲーム場の売上げが低下、業務用機器販売も苦戦を強いられたとしている。

特許・実用新案 出願公告・公開

(9月16日〜30日)

特許庁で登録された特許、実用新案と、特許出願公開で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明/考案の名称、出願人(都道府県名)、登録/公開番号、特許登録については出願番号も、の順に掲載。発明/考案の具体的な内容は、各地の発明協会でコピーを入手することができる。

特許登録

九月十七日=「景品取得ゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス(東京)、2797927、「皮膚インピーダンス入力装置」、オムロン㈱(京都)、2798069、8-235003。「ビデオゲーム装置及びゲーム用入力装置」、㈱ナムコ(東京)、2799126(早)、5-92142。「回胴式遊技機」、野口三次(大阪)、2799153、7-16293。

九月二十一日=「通信機能付き電子遊戯機器におけるコース決定方法」、㈱セガ・エンタープライゼス(東京)、2800607、4-341552。「景品取得機」、同、2800703(早)、6-307046。「ゲーム装置」、同、2800757、8-249771。「乗物遊技機」、コナミ㈱(兵庫)、2801882、8-315277。

九月二十四日=「スイング式遊戯設備」、㈱奥村組(大阪)、2804214、5-130377。同、2804215、5-133213。

九月三十日=「カードゲーム機及びゲーム切換方法」、共同印刷㈱(東京)、2804631、3-15456。「ゲーム装置」、日本電気エンジニアリング㈱(東京)、2805552、3-282489。「電子描画ゲーム装置」、㈱バンダイ(東京)、2806449、7-90227。

実用新案登録(旧)

九月二十一日=「コネクタを備えた電子装置及びソフトウエアカートリッジ」、㈱セガ・エンタープライゼス(東京)、2581469、5-13021。「標的叩きゲーム機」、㈱ナムコ(東京)、2581511、5-311332。「回胴式遊技機」、㈱オーイズミ(神奈川)、25815574、5-260042。

登録実用新案

九月二十九日=「電子写真自販機」、㈱メイクソフトウェア(大阪)、3052502。

特許出願公開

九月二十二日=「情報記録媒体を用いたゲーム機」、㈱タイトー(東京)、10-248997。「メダル経路の模擬カバーを具備したメダル落としゲーム機」、同、10-249056。「メダル通過チェッカー付き誘導ゲートを備えたメダル落しゲーム機」、同、10-249057。「往復運動による景品の搬送、払い出し機構」、同、10-249058。「景品類の払い出し装置」、同、10-249059。「射撃遊戯装置」、㈱セガ・エンタープライゼス(東京)、10-249060(請)。「電子ゲーム装置」、カシオ計算機㈱(東京)、10-249063。「ゲーム機およびゲーム機用操作装置」、松下電器産業㈱(大阪)、10-249064。「射的ビデオゲーム装置」、コナミ㈱(兵庫)、10-249065(請)。「コースタの逆走防止装置」、山九㈱(福岡)、10-249066。

九月二十九日=「キャッチゲーム装置」、㈱タカラ(東京)、10-258176。「移送ゲーム装置」、㈱メガハウス(東京)、10-258177。「光線銃玩具」、㈱セガ・エンタープライゼス(東京)、10-258178。「射撃ゲーム装置」、同、10-258179。「ゲーム装置」、㈱メディアロボティックス(東京)、10-258180。「ゲーム機用操作装置」、アルプス電気㈱(東京)、10-258181。「お絵書きロジックゲーム機」、㈱バンダイ(東京)、10-258182。「ゲーム機」、㈱セタ(東京)、10-258183。「体感型ゲーム機の傾斜回転装置」、㈱タイトー(東京)、10-258184。

ショー関連スナップ

AMショー会場で(左から)ホープの小野良文常務、矢野徳蔵専務、ミッドウェストの中西昭雄相談役

AMショー会場で(左から)SNKの高堂良彦社長、香港のジェッダー社モハメッド・イクバル社長のファミリー、SNKの川崎英吉会長

AMショー会場で(左から)ナムコ・ヨーロッパ社のマイク・ネビン社長、ナムコ・アメリカ社のケビン・ヘイズ社長、ナムコ・サイバーテインメント社のビル・ペラファス副社長、ナムコ・アメリカ社の久恒健嗣副社長

台湾南部のゲーム場20ヵ所を捜査

屏県警察が「KOF98」コピー使用で

㈱エス・エヌ・ケイ(SNK、本社大阪府吹田市、高堂良彦社長)の業務用「ネオジオ」TVゲームソフト「ザ・キング・オブ・ファイターズ98」(KOF98)の無断コピー品が台湾で出回っていることから、同社は法的手続きを進めていたが、九月十五日に台湾南部においてコピー品を使っていた二十ヵ所が地元警察によって捜索された。

「KOF98」の無断コピー品のほとんどは、オリジナル品のマスクROMの代わりにフラッシュメモリーを使用していた。ゲーム機に貼りつけるインストラクションシートでは、オリジナル品の場合証明シール付きだが、コピー品ではシールなしとなっている。

無断コピー品が八月上旬、台湾のゲーム場で使用されていることが確認されたためSNKは八月下旬、商標権侵害でゲーム場二十ヵ所を刑事告訴した。告訴に基づき屏県警察の経済部は九月十五日、屏東(ピントン)、台南(タイナン)、嘉義(チアイー)の三市にあるゲーム場を捜査。八ヵ所のゲーム場から「KOF98」二十六個、「メタルスラッグ2」二個など三十台分のROMカートリッジと、コピー品のインストラクションシート十二枚を押収した。

摘発を受けた主なゲーム場は、屏東市の四海遊芸場、依雅富精大服飾、西洋城動画屋、台南市の富好便利商店、嘉義市の紅豆児童遊楽場など。経営者は警察による取り調べを受けており、地方検察庁に送られる。

SNKではこれらコピー品の仕入れ先を調べるよう警察に申し入れており、製造元までたどって刑事責任を追及するとのこと。

台湾は八月にも米国から包括貿易法スペシャル三〇一条(知的所有権を侵害している国への制裁を定めるもの)に該当するとの再指定を受けかねない「一般監視リスト」に入れられており、コピー品の一掃が重要課題のひとつとなっている。

台湾・屏東市での摘発のようす。上は唐山遊芸場、下は依雅富精大服飾

「フェスティバルゲート」 1千万人目入場

赤字で入場有料化を検討

大阪市交通局の土地信託事業として九七年七月オープンした複合遊園地「フェスティバルゲート」(大阪市浪速区)の累計入場者数が九月二十三日、一千万人を突破した。一千万人目の高田敬子さん(兵庫県明石市、二十七歳)ら三人のOLに、フェスティバルゲート㈱の興梠(こおろぎかずお)一生社長から記念品など贈られた。

同園は入園無料だが、出入口にセンサーを設けているので、おおよその入場者数が分かるとのこと。初年度入場者数は、当初予想の一・六倍を超える八百三十万人に達していた。

同園の調査によると、入場者の五五%が女性で二十歳代が中心。六〇%以上が大阪府下から来る。来場目的は遊園施設利用が六〇%以上で、買い物、食事と続いている。滞留時間は二‐三時間。

しかし十月六日の大阪市議会決算特別委員会で「フェスティバルゲート」の九七年度決算として、約八億五千万円の赤字が明らかとなった。これは警備費、清掃費などの管理費が事業収入を上回っているためで、入場料の有料化を検討せざるをえないとしている。

信託期間は九一年から三十年間。計画では開業十年目から市に配当があり、総額五十七億を受け取るほか、信託期間終了後は市に返却される。しかし収支が好転しなければ配当がないだけでなく、累積赤字とともに市が引き受けることになる。

フェスティバルゲート入場1000万人目となった高田敬子さんら3人のOL

「PS」用ゲームソフト CD4万枚押収

マイアミの米国税関が発見

ソニー・コンピュータエンタテインメント(SCE)の「プレイステーション」(PS)用ゲームソフトの無断コピー品が大量に、米国フロリダ州マイアミの税関によって押収、廃棄された。米国のSCEアメリカ社(カリフォルニア州フォスターシティー)が十月七日に発表した。

海賊版は台湾およびシンガポールから南米のパラグアイに向けて輸送中の二個の積荷から発見された。この中には「パラッパラッパー」、「ラリークロス」、「NBAシュートアウト」など四十四タイトルの無断コピー品のCD-ROMがおよそ四万枚あった。これは小売価格にして百五十万ドル以上の被害額に当たる。

今回の海賊版摘発にはインタラクティブ・デジタル・ソフトウェア・アソシエーション(IDSA、ダグラス・ローエンスタイン会長)が大きく関わった。IDSAは家庭用TVゲームとPCゲームのメーカー協会で、展示会「E3」(イースリー)を開催していることで知られる。IDSAは国際的な海賊版退治を重要課題に掲げている。

SCEアメリカ社のカズ平井副社長兼COOは、IDSAの協力で米国税関が熱心に海賊版摘発を進めたことをたたえるとともに、SCE開発のゲームソフトだけでなくサードパーティー開発のゲームソフトも同時に保護できた点を強調。「海賊版業者は、開発メーカーが最新技術を駆使して高品質のゲームソフトを作り上げても利益を奪ってしまうという、暗い影を業界に投げかけている」と語っている。

IDSAによると九七年中にこうした海賊版の横行で受けた被害額は三十億ドルにも及ぶ。なお今回摘発された積荷の仕向地、パラグアイは中南米の中でもこうした海賊版が数多く販売されていることで知られている。

家庭用「頒布権」の 不存在確認訴訟も

上昇がエニックス相手に

家庭用TVゲームの中古ソフトも売買している㈱上昇(本社東京、金岡勇均社長)は十月五日、㈱エニックス(本社東京、福島康博社長)を相手どって、頒布権に基づく中古ソフト販売差止め請求権がないことを確認するよう求める訴訟を東京地裁に起こした。

上昇は専門店「カメレオンクラブ」を全国で二百五店展開しており、頒布権を理由とした中古ソフト売買禁止に反対するテレビゲームソフトウェア協会(ARTS)のメンバー。八月にエニックスから中古ソフト販売中止を求める警告書を受けとっている。

同社によると、頒布権を理由にメーカーが起こしている東京地裁の訴訟で、訴えられている㈱ドゥー自体は中古ソフトをそれほど多く扱っておらず、不十分な訴訟になるおそれがあることから、確認訴訟を提起することになった。

また大阪地裁でメーカーから訴えられている㈱アクトとともに上昇は同日、公正取引委員会に対し排除勧告を要請した。勧告の相手方はエニックス、㈳コンピュータエンタテインメントソフトウェア協会(CESA)で、小売業者に対し中古ソフトの取扱い中止を求めていることなどを排除するよう求めている。

今回の訴訟に関してエニックスでは、「訴状を見てから検討する。ゲームソフトの頒布権はあると考える」としている。

AMショー会場で(左から)タイトーの松高誠三本部長、英国エレクトロコイン社のジョン・スタジーデス社長、タイトーの小池一宏部長

合同ショーパーティーにて(左から)後楽園ロコモティヴの小関捷吾副社長、友栄の内田博社長、セガ社の入交昭一郎社長、永井明副本部長

合同ショーパーティーにて(左から)タイトーの中村紘一社長、データイーストの福田哲夫社長、安藤昌平部長、彩京の小野寺輝夫顧問

セガ社直営店通じ

バーチャロンOT大会

予選6万人参加、決勝にも大勢の見物

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、入交昭一郎社長）は、CGロボット対戦ゲーム「電脳戦機バーチャロン・オラトリオタングラム」による全国ゲーム大会の決勝戦を九月二十七日、東京の大田区産業プラザPIOで開催した。

予選は七月十九日－八月十六日に同社直営五百店で実施し、これに六万人が参加。前作の大会（昨年十二月－今年二月）参加者を一万人も上回った。八月三十日と九月六日に全国を三十六地区に分け各エリア大会を行ない、勝ち残った計六十二人（うち一名不参加）が決勝へと進出した。

決勝大会は、前作の大会での上位三人（シード）を加えた計六十五人が、トーナメント方式によりステージに設置された同機2Pキャビネット四台を使用して試合を進めた。ルールは八十秒二本先取制。出場選手はすべてコードネームで登録された。

その結果、前大会で三位だった静岡の「ドルドレイ組の三百円EKD」（野村裕史氏）が見事優勝し雪辱を果たした。準優勝は関西エリア代表「ジエスター」、三位は長野代表「SKL」となり、それぞれ同社AM施設事業本部の和才始部長からトロフィーと賞品が贈られた。

決勝出場者の平均年齢は十九・一歳で、全体の約七割（四十四人）を十代が占めた。うち最年少は十一歳の「その名はスギハラ」君（関西代表）で、第四試合の準々決勝まで進み注目されたが、二位になった「ジェスター」に敗れた。

会場には千五百人以上の見物人が集まり、「プリント倶楽部2」やTVゲーム機「スパイクアウト」などがフリープレイで設けられた。

「バーチャロンOT」大会で、上は入賞者たちとセガ社和才部長（右）

97年度業界実態調査

業務用販売減少

オペレーションは伸び最低

JAMMA、AOU、NSAの三協会は、九七年度の実績に基づく「アミューズメント産業界の実態調査報告書」を九月二十二日発表した。それによると業務用AM機と家庭用TVゲームを合わせた市場が一兆九千五百四十五億円と前年度比一一・九%増となったが、これは家庭用が大幅に伸びたためで、業務用市場は八千六百二十九億円で前年度比〇・四%減となった。

この調査は九三年から三協会の共同事業として「三団体合同統計調査特別委員会」が担当し実施しているもので、今回で五回目となる。実務はこれまでどおり㈶余暇開発センターに委託し、その費用を三協会で分担した。調査方法も従来とほぼ同じだが、調査は従来より早く今年六－八月に実施。業務用業者千二十三社、家庭用二百六十三社の計千二百八十六社を対象にアンケート方式で行ない、三百七十五社から回収（回収率二九・一%）、うち有効回収三百二十九社（前回三百九十四社）と前回より減少した。また今回、調査内容でAM機の分類は前回と同じだが、TVゲーム機で完成品（専用・汎用キャビネット）と基板タイプに分けるなど項目を細分化している。

調査結果によると九七年度（九八年三月まで）は、業務用製品販売高が二千百九十五億円で前年度比二・二%減、オペレーション収入が六千四百三十四億円で〇・二%増の横ばいとなり、これを合わせた業務用市場は〇・四%減のマイナス成長となった。製品販売高のうち七六%が国内向けで前年比四・一%増となったが、残りの輸出は一八・一%減と大きく後退した。またオペレーション収入の伸び率は四年間で最低となっている。

同報告書では今回から解説が加えられており、それによると「家庭用TVゲーム販売高は毎年二ケタ成長で順調に推移しているが、業務用は九四年度をピークに鈍化を続け、このまま推移すると次年（九八年）度はオペレーション収入もマイナス成長に転落しかねない状況にある。消費税率引き上げなどを大きな要因とする消費冷え込みの影響が色濃く出た」としている。

なお同「報告書」（A4版、六十頁）は一部二千円で、JAMMA事務局から販売されている。

業務用AM機の製品販売高とオペレーション収入の推移

（単位：億円）

年度	93	94	95	96	97
オペレーション収入	5,800	5,609	6,240	6,423	6,434
製品販売高	2,036	1,857	2,108	2,244	2,195

セガ社

「梅田JP」は11月28日開業

セガ社はATP「梅田ジョイポリス」を十一月二十八日にオープンすると発表した。同日オープンする商業施設「阪急エンタテイメントパーク」（HEP）の「HEPファイブ」八－九階（約三千五百平方㍍）に開設されるもので、二十億円を投資。初年度百四十万人が入場、十八億円の売上げがあると見込んでいる。

「HEPファイブ」には阪急グループによる直径七十五㍍、地上から最上部までの高さ百六㍍の本格的な大観覧車が建設されており、改装中のナビオ阪急とともに「HEP」を構成する。

「梅田ジョイポリス」には初公開四種を含む八種類のアトラクション、約二百台のゲーム機などが設けられる予定。

「ビートマニア」の

頂上決戦に67人

コナミがショー会場で開催

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）は、DJシミュレーションゲーム機「ビートマニア・セカンドミックス」を使った全国ゲーム大会「ビートマニア日本一頂上決戦～バトル・オブ・ザ・クライマックス98」の決勝戦を九月二十日、AMショー会場の同社小間で開催した。

これは七月十八日から一ヵ月間、同機を設置した全国のゲーム場のうち約八十店で予選を行ない、選出された各店代表一名が集まり日本一を競ったもの。当日はショー最終日で特設ステージ前に数百人の見物人が集まり、大盛況となった。

決勝戦には六十七名が〝DJネーム〟を付けて参加。指定された一曲をプレイしハイスコアを競った。決勝予選で上位十名が決勝大会へと進み、二回戦を経て二名が優勝決定戦に臨んだ。

その結果、「カイ」氏が優勝、「TTT！」氏が二位、「ASH」氏が三位となった（氏名、年齢は公表していない）。優勝者には、参考出品された「ビートマニアIIDX」の画面にDJネームとともに実写画像が映し出されるという特典が与えられた。この後、優勝者と香港でのナンバーワンとの対戦も行なわれ、日本側が圧勝した。

大森電気が倒産

古参メーカー、負債5億円

民間の信用調査機関調べによると、大森電気㈱（東京都武蔵村山市、大森節雄社長）が二回目不渡を出し、十月六日に銀行取引停止となった。負債約五億円。

六三年十月創業、六六年二月設立の業務用ゲーム機メーカー。七九－八三年にはTVゲーム機を開発、発売したこともあるが、近年は下請け業務が多かった。九八年一月期売上高は五億七千五百万円。

合同ショーパーティーにて（左から）テクモの柿原彬人社長（JAMMA副会長）、ジャレコの金沢義秋社長（同）、セガ社の中山隼雄副会長（JAMMA会長）、ナムコの中村雅哉社長

合同ショーパーティーにて（左から）セガ社の鈴木久司副社長、データイーストの福田哲夫社長、アトラスの原野直也社長

合同ショーパーティーにて（左から）ナムコの本間浩一郎部長、橘正裕常務、中村恭子さん、上海ナムコの聞珍総経理、SNKの高堂良彦社長

SC遊園、例会

融資で風営課題

ショー入場制にも苦情

日本SC遊園協会（NSA、内田博会長）は九月十七日、東京ビッグサイト会議室で第四十六回例会を開き、情報交換した。会員六十七社（七十二人）が参加した。

内田会長が挨拶、「AMショー初日なのに、若い高校生のような人が多くて業者がプレイできない。前半二日間は業者対象なのに、そうでない気がする。業者のためということを考慮してほしい。夏休み期間中の売上げが前年に比べ増加したのは既存店ではなかった。むしろ一〇－二〇%下がった。景気後退、過当競争、人気機種のないことなど理由はさまざまだが、なんとか乗り切らねばならない。どう生き残るかという時期に来ている。ショーではSCロケにプラスになるような機種もあるので、手を携えて進めていきたい」と語った。

青年部会活動について梶修明氏（プレビ）から説明があった。梶氏は「AMショーの中身は変わりばえがしないという意見が多かった。業界の市場規模が五－六千億円になった時から変化していない感じがする。オペレーターが機械への興味を失い、新鮮さを感じなくなったのと関係があるのではないか。メーカーの努力は認めるが。オペレーターは機械以外で何ができるかが問われている。プライズ機で景品がひとつも取れず、不愉快な気分で帰る客もいる。客にいかに満足感を与えるかが大きなポイントと思う」など語った。

事務局からの報告事項として、一－八月の斡旋取扱い高が前年比六%減（予算では三六%減）となった、など説明した。風営業種には政府系金融機関から融資が受けられないことから、風俗営業から外れることができないか、関係官庁と話合いを続けることとしている。

ＮＳＡ第46回例会で、内田博会長が挨拶しているところ

「メディアボックス」で

オンライン買物

追加サービスとして実施

㈱京セラマルチメディアコーポレーション（本社東京、山本貞雄社長）とタイトーは、家庭用マルチメディア通信端末「メディアボックス」で、本格的なオンラインショッピングサービスを十月一日から開始した。

このサービスは「京セラオンラインショッピング・楽しさアヴェニュー」と名付けられるもので、「メディアボックス」を使って、通信カラオケを楽しむのと同じ要領で、商品情報を見てユーザーが注文するもの。代金は毎月の通信カラオケ利用料とともに口座から引き落とされる。

販売商品は①頒布会商品、②季節商品、③定番商品の三種類で構成。頒布会商品は価格ランクごとの六ヵ月期間ものなど。季節商品は食料品、ファッショングッズ、日用品など毎月紹介する。

毎月ユーザーに送付されるカラオケ新譜表にも商品情報が載るが、注文は専用ブラウザを用い、リモコンのボタンで入力して行なう。注文後の商品配送確認もオンラインで行なう。

「ナンジャビザ」の

認定者10万人に

人気続くナンジャタウン

ナムコのビルインテーマパーク「ナンジャタウン」のアトラクションのひとつ、「ナンジャビザ」で八十八個のスタンプを集めた客に認められる「グランドフェスタリアン」が、八月三十日に十万人を突破した。十万人目は小学一年生の徳茂宏之君で、この日両親とお姉さんの一家で来園したもの。認定式では「無期限パスポート券」などが贈られた。

「ナンジャタウン」は九六年七月開業。「ナンジャビザ」は「福袋七丁目商店街」、「もののけ番外地」など六つの街区に隠されている八十八個のスタンプを探し出すアトラクションで、開業以来人気を保っている。

「ナンジャタウン」では七月十八日から八月三十日までの四十五日間に昨年を上回る三十一万六千人が入園している。

「ナンジャビザ・グランドフェスタリアン」10万人目

アイレムの社名

アピエスに変更

本社を東大阪市に移転

アイレム㈱（本社大阪、森本登社長）は十月十二日、社名を㈱アピエスに変更するとともに、大阪市西区から東大阪市にあるユウビス所有の建物に事務所を移転した。新社名はアミューズメント、ピュアハート、エンタテインメント、サービスの頭文字から構成したとのこと。

七四年七月に設立したアイ・ピー・エム㈱を七九年七月にアイレム㈱と改称したオペレーター会社。TVゲーム機メーカーだった八五年四月にアイレム販売㈱を分離独立させたが、八九年二月に吸収合併した。九七年七月一日、ユウビスがナナオからアイレムを買収、ユウビスの森本専務がアイレム社長となった。この買収契約で二年以内に社名変更することが含まれていた。

現在直営店は十六店、シングルロケは千五百ヵ所で八千台運営している。

㈱アピエス＝東大阪市長田西一丁目二十九番地、☎784－4351、大阪営業所☎4326。

人事異動

タイトー

（10月15日）GM第一開発部長、岩井晃▽GM第二開発部長、頭島明男

▼機構改革＝GM（ゲームマシン）開発部をGM第一開発部、GM第二開発部に分割

事務所移転

㈱カプトロン＝大阪市中央区内平野町三丁目一番三号、☎920－3637、中村昌弘社長。

論潮

豪州総選挙

オーストラリア連邦議会選挙が十月三日投票で行なわれ、与党の自由国民連合が下院で議席を大幅に減らしながらも、大型間接税導入に反対する野党の労働党を辛くも打ち破った。しかし上院で与党は過半数に満たないため議会運営は困難になると見られ、大型間接税導入は与党の目論見どおりにならない見通しだ。

同国の業界誌「キャッシュボックス・インターナショナル」や「レジャーライン」も自由国民連合による大型間接税導入によって、AM業界は大きな影響を受けると報じている。この大型間接税は「物品・サービス税」といい、あらゆる物品売買とサービス料支払に対し一〇%課税し、二〇〇〇年七月に実施するというもの。仕組みは欧州のVAT、米国の売上税、日本の消費税と同じだ。

オーストラリアの間接税は、ぜいたく品と認められるものに三二%課税する物品税が三〇年から実施されているが、不満が多いため大型間接税導入とともに廃止する予定となっている（日本でも消費税導入に伴い物品税は廃止された）。

オーストラリアと日本で大きく異なるのは、オーストラリアの自由国民連合は大型間接税導入を公約に掲げて、今回選挙に挑んだ点である。九三年の総選挙では大型間接税導入を掲げて労働党に敗北した。しかし九六年の総選挙では導入を否定して大勝。今回改めて導入を公約に掲げた。

世論調査では国民の過半数が大型間接税導入に反対するなか総選挙が実施された。下院百四十八議席と上院七十六議席のうち四十議席を改選するもので、投票の結果下院で九十一議席だった自由国民連合は七十五議席と減少、四十九議席だった労働党は六十五議席まで増やした。しかし上院では自由国民連合は改選前でも半数に満たない。

日本では個人消費の落ち込みは、昨年四月の消費税率アップ以降きわ立っており、AM業界にも深刻な影響を与えている。この税はあって当然というわけでは決してない。

合同ショーパーティーで（左から）ビスコの秋山哲雄社長、SNKの高堂良彦社長、アスモの上田芳弘社長

合同ショーパーティーで（左から）ホープの矢野徳蔵専務、昭和遊園の小島幸也社長、サミーの里見治社長、セガ社の鈴木久司副社長、アイテックの大植正道会長

合同ショーパーティーで（左から）ナムコの鈴木登部長、三栄の田中一彦社長、タカラアミューズメントの田島隆課長

36th Amusement Machine Show

続 アミューズメントマシンショー

各社出展内容

（前号からの続き）

上の写真は第36回ＡＭショーの会場（３日目）のようす

その他アーケード機

ゲーム性重視の傾向でエレメカに新しい試み

ＴＶゲーム機（本紙前号掲載）以外のアーケードゲーム機（プライズマシン、占い機、ＡＭ自販機を含む）については、子どもでも楽しめるＳＣ向けが増えた。この分野の出品機の八割を占めるプライズマシンは、前回はスロットマシンや電光点滅式などメダルゲームと同じコンセプトのものが多かったが、今回はハンドルやレバーでボールをコントロールするなどスキルを重視したものが増える傾向を示した。

その中でタカラＡＭのミニカーを操縦するドライブゲームタイプ、ナムコとＳＮＫが出品した電車運転タイプなどが注目された。またクレーン機は大型景品対応の大型機とコンパクトな小型機の新作が発表され、ロケに合わせ多様化する傾向も示した。

プライズマシン以外のアーケードゲーム機では、ナムコの缶を弾き飛ばすガンゲーム機と揺れるボード上に立ってバランス感覚を試すもの、セガ社のモグラ叩き式のリズムアクションゲームなどに関心が集まった。

ＡＭ自販機は激減し、完成品の新作は数機種にとどまり、ほとんどが新フレームやバージョンアップ版の紹介となった。

アイマックス

〝キティ〟キャラ使用プライズ機で、電光ルーレット式「ハローキティのラッキーバルーン」（景品はラミネート風船）、同「スピンダッシュ」（ミニ消しゴム）、メカスロット式の同「コロコロペンシル」（シャープペンシル）、またボールを弾いてスゴロクを進めるメディア商事製「ハローキティのお城へ行こう!!」を出品。なお同社は大型機中に廃棄すると有害物質を出さずに自然分解する景品用カプセルも紹介。

ＡＭ自販機として、顔と全身写真が撮れる軽量コンパクト型シール機「プリントメモリアル」（参考出品）のほか、「フォトッチ」、「なんでもシール委員会」、ＩＭＳ「カード工房オリカ」の各新バージョンを紹介。

右の写真は〝キティ〟キャラのプライズ機をＰＲしたアイマックスの小間

アトラス

新機能を追加したシール機「スーパープリクラ21・全身対応」、同「デジカメ」、同「ポストカード」の各新バージョンを展示。

またＬＥＤスロット式でコンベア上の景品を払い出す「キャラクタースロット・スーパーミルクちゃん」を参考出品した。

右は「プリクラ21」の新バージョンを中心としたアトラスの小間

アメリカンＨＳ社

ハンマーで的を叩くとカラフルな電飾ポールの電光が上昇する「アメリカン・ハイストライカー」を、日本総代理店の㈱アドホックが紹介した。

左の写真は米国アメリカン・ハイストライカー社の小間で、的を叩く力に応じ電光が上昇する「アメリカン・ハイストライカー」

エイコー

〝キティ〟キャラ使用プライズマシンで、盤面内のバットをボタンで動かしてボールを打ち野球ゲームを進める「ハローキティのヒットエンドラン」、電光点滅式の同「キャンディルーレット」、電光を走らせボウリングゲームをする「リトルツインスターズ・スターボウリング」を披露した。

エイブル

数字を書いたボールが螺旋チューブの中を転がり、チューブ中央の窓に来た瞬間に数字を見て当てるという「ナンバー何番？」、点滅数字を止めて足し算をする「プラスチャンス」（本号「話題のマシン」参照）を出品。

ＳＮＫ

プライズマシンとして、景品落とし機で赤い点滅部分にバーが来ないよう操作する「レッドゾーン」、レバーでカプセルを乗せた汽車を操作し障害物を避けて走らせるインタージオ製「ポッポランド」をいずれも参考出品。また「ネオミニ」と「トップボンバー」のブラックライト仕様を紹介した。

ＡＭ自販機は「ネオレーザー」（本紙前号「話題のマシン」参照）、「ネオプリント」シリーズ用新フレームなどを出品。

プライズマシンの新作を披露したＮＭＫの小間のようす

ＮＭＫ

ハンドルでショベルを左右させ落ちてくる岩石（ピンポン玉）をキャッチする「湾岸パトロール」、ボタンでボールを落とし得点表示が変化するポケットに入れていく「ドリームレール・ラブリー」のほか、電光点滅式のパワーリンク製「チャンスＤＥチャンス」の新盤面などのプライズマシンを紹介した。

右は大平技研工業の小間で、ずらりと並べられた「ラブトレード」展示部分

上はハンドルでバーを傾けボールを指示どおり転がす大平技研工業「シーソーラリー」

36th Amusement Machine Show

カトウ製作所の小間で左は「たこやきパニック」、下は「タコハリーゲッター」と「ファンシーリフター」の展示

上の写真はＳＮＫの小間で「ネオレーザー」など〝ネオコミュニケーションシリーズ〟の展示部分

大平技研工業

新プライズマシンを四機種出品した。盤面のプレートを左右へ傾けながら乗せたボールを転がし、ランプ点灯個所を通過させ得点を重ねていく「シーソーラリー」、上からバーがゆっくり下降し下部回転テーブル上に並ぶボタンを押せば吊り下げ景品がはずれて落下する「ラウンドカーニバル」、選んだ景品番号をメカルーレットで当てる「ニューカジノセレクション」、電光ルーレットで大型カプセル景品を払い出すアクロテック／ＪＡＳ「ナイアガラレインボー」。

ＡＭ自販機として、雑誌や映画ポスター風の上半身写真シールを作成する中日本プロジェクト開発「ラブトレード」（「ジョイスタンド」のニューバージョン）、髪型や顔の一部を変えられる「ジョイスタンドスーパーマジック」を発表した。

左の写真は〝ハローキティ〟キャラ使用プライズ機を披露したエイコーの小間にて

上の写真はこまやの小間で「じゃんけんポン」や「ワンダーハウス」などＳＣ向けプライズマシンの展示のようす

上の写真は２つの穴から飛んでくるボールをキャッチする「ニーナとニックのラクロスキャッチ」

オムロン

顔画像処理技術を使った「アートマジック」の新バージョンとして、最高五回撮影した顔写真をシール一枚に並べて合成する「コラージュマジック」、顔や手から光や炎が出ているような写真を作成する「ポーズマジック」を出品した。

上の写真は「ポーズマジック」などを紹介したオムロンの小間

カトウ製作所

たこ焼きに見立てた点灯ボタンを素早く押していく「タコヤキパニック」、ルーレット（三回）の結果により景品を落とすリフトの傾斜角度が決まる大型景品対応「ファンシーリフター」、従来機にカプセル景品払い出し機構を付加した「タコハリーゲッター」を展示。

上の写真はサミーの小間で、前方の九枚のパネルにボールを投げる硬貨作動式の大型ピッチング施設「ストラックナイン」

コナミ

プライズマシンとして、フリッパーでボールを弾き中央で回転するＶゾーンへ入れる「フリップフロップ」、上部三ヵ所からランダムに下降してくる爆弾（黒いボール）をレバー操作でキャッチし左右の端へ運ぶ「ボンバーラッシュ」を披露。

ＡＭ自販機は、願い事を入力した絵馬シールやお守りビーズなどのセットを払い出すもので、備え付けの縄を振ると成就の確率を示すという「おまもりビーズ」、絵かきペンを二本備え付けるなどバージョンアップした「プリプリキャンバス・スペシャル」を出品。

こまや

新プライズマシンを四機種披露。ボックス内で指が動く大きな手とじゃんけんする「じゃんけんポン」、「マジカル９ドアーズ」を子ども向けにしたもので、ドアが四つになり触れると自動的に開くようにした「ワンダーハウス」、落下ボールを犬の口でキャッチする「こいぬとボール遊び」、ハンドルを回しラケットを左右へ移動させ飛んでくるボールをキャッチする同社／ココロ「ニーナとニックのラクロスキャッチ」。

サミー

タトゥーシール作成機「モンモン倶楽部」に新しい絵柄と隠しフレーム（スロットゲームで出現）を搭載した新バージョン、写真ジグソーパズル作成機「マイパズル」に持ち込み写真を撮り込むＣＣＤカメラを搭載したバージョンアップ版を展示。

また九枚の電光パネルにボールを投げるピッチング施設（奥行十六㍍）のクワトロモンテ開発、日本オリベッティ製「ストラックナイン」を出品。

右の写真はセガ社の小間の中央部分で「ストレスバスターズ」などアーケードゲーム機の展示

ジャレコ

プライズマシンとして、盤面右端の縦に四つ並んだ穴から出てくるボールをパチンコ式に弾き、左側のホールへ入れていくと吊り下げ景品（選択できる）を払い出す「ホールアウト」、魚釣りをモチーフにしたクレーン機で、ルアーのフックに景品を引っかけ備え付けのリールを巻いて上昇させるという「フィッシングキャッチャー」、遊園地をテーマにボールを運んでいく泉陽興業との共同開発機「ドリームパーク」（本号「話題のマシン」参照）、「鉄腕アトムのパンチングルーレット」の改良版を出品。

また新フレームや四連写機能を加えバージョンアップした「もこもこシール委員会ＶＯＬ２」などを展示した。

上の写真はジャレコの小間にて、左は「ホールアウト」や「ドリームパーク」の展示部分、右上は魚釣りをテーマにしたクレーン機「フィッシングキャッチャー」でリールを巻き取るプレイのようす

セガ社

ラップ音楽に合わせて一フレーズずつ、七つのボタンが点滅したのを覚え、その通りにボタンをリズミカルに叩いていき記憶力とリズム感を試す「モグラッパー」、ストレスの度合いと種類を質問形式により診断するもので、結果をプリントアウトする間、備え付けのハンマーでＴＶ画面上のビルを叩いて壊すというストレス発散ゲームができる「ストレスバスターズ」を披露。

プライズマシンは、ストップウォッチをモチーフに高速で進むＬＥＤ表示タイムを指定の範囲内で止めるという「プライズセンサー」、一人用小型クレーン機で二本爪の「ベビーＵＦＯ」と爪の取り替え可能な「ポケットクレーン」、象が鼻で景品をつかむ「パオパオキャッチャー」（本号「話題のマシン」参照）、ユウビス／同社「パラダイスクレーン」（同前号参照）、電源不要でハンドルを回しランプを止める

36th Amusement Machine Show

ボンバーラッシュ（コナミ）

ラウンドカーニバル（大平技研工業）

湾岸パトロール（NMK）

おまもりビーズ（コナミ）

写真はいずれもタカラアミューズメントの小間にて、左は新趣向ドライブ機「チョロQプルプルレーサー」

「ぐるぐるっちょ」を出品した。

AM自販機は「プリント倶楽部2」および「カレンダー倶楽部」、「ネーム倶楽部」の新フレームを多数紹介した。

泉陽興業／泉陽機工

ジャレコとの共同開発によるプライズマシン「ドリームパーク」（本号「話題のマシン」参照）、ホープのOEMによる「ストリートナインボール」、綿菓子自販機「コットンキャンディー」を展示。

タイトー

電光表示を止めてじゃんけんし二回勝つと選んだ吊り下げ景品を払い出す「ジャンケンパワッチュ」、またAM自販機の新フレームとして、「写してちょ！」の〝なりきりモデルバージョン〟、「シールでちょ！」の多目的実用ステッカーバージョンを紹介。

動くモンスター人形を配した米国WMS社製フリッパー「モンスターバッシュ」を出品した。

タカラAM

ミニカー〝チョロQ〟をハンドルで操作し、プレイフィールドに設けた模型のビル街の道路をゆっくり走らせ時間内にチェックポイントを通過していく新趣向のエレメカドライブゲーム機「チョロQプルプルレーサー」、タコをデザインしたバキューム式キャッチャーで景品カプセルを吸い上げるミニクレーン機「Qとるキャッチャー」を披露。

上の写真はナムコの小間にて、左は独特のシステムで缶を弾き合うガンゲーム機「クールガンマン」、右は「ボディーバランス」のプレイのようす

こいぬとボール遊び（こまや）

ハローキティのお城へいこう!!（アイマックス）

ホットホットカーニバル（昭和技研工業）

ホールアウト（ジャレコ）

ナイアガラレインボー（JAS／大平技研工業）

ちびっこショベルカー（ホープ）

ナンバー何番？（エイブル）

テクモ

パチンコ式レバーで盤面の回転盤ルーレットを回すエクセル製「パタレット」、ボタンを叩いて電光を上昇させ指定個所に止める同「ダイゲット2」（以上二機種はトーワジャパン、日本システムなども出品）のほか、パワーリンク、昭和技研工業の新プライズマシンを紹介した。

トーゴ

前方の光る的を狙う二人用エレメカガンゲーム機で、銃に反動機構を搭載した「デストラクション」、二人用バスケットボール投げゲームで少しコンパクトになった「マジックダンク2」を披露した。

またゲームの結果に応じて二種類の景品のいずれかを払い出す機構を搭載したカーニバルゲーム機用の新キャビネット「プラス」を使用し、ボール投げの従来機をバージョンアップしたものとして、「プロップパイレーツ・プラス」、「ハングリーアニマル・プラス」、「ラインボール・プラス」の三機種を展示。

また盤面のボタンで二枚のカードをめくり（窓が開く）同じ絵柄を合わせる神経衰弱ゲームで、初めに選んだ景品（三タイプ）に応じた一－三のペア数が揃えば景品を払い出す「めくろっと」を出品した。

トーワジャパン

全身写真シール機「ストリートスナップ」の利用時間を短縮したバージョンアップ版と、結婚式場などを対象に外観デザインやフレームを一新した〝ホテル＆イベントバージョン〟を大きくアピールしたほか、観光地の背景写真と利用者の写真を合成したポストカードを作成する日立ソフトウエアエンジニアリング製

左の写真はガンゲーム機やカーニバル機を多数出品したトーゴの小間のようす

左はトーワジャパンの小間でDJブースを設けPRした「ストリートスナップ」

バンプレストはキャラをあしらった大がかりな装飾を設け多彩な景品類を紹介

上の写真は豊永産業の小間で9個の電光パネルにボールを投げる「ピッチングターゲット」（左）と「キックイット・ジュニア」の展示。下はホクセイが出品した「ストラック9」

上の写真は上中下段で異なる払い出し率を設定できるようにしたバンプレストのプライズ機「コンビニキャッチャーとりほうだいDX」の紹介

36th Amusement Machine Show

AMショーで話題のアーケード機

トラベルチャンス（IMC／ナムコ）

ワンダーハウス（こまや）

じゃんけんポン（こまや）

モグラッパー（セガ社）

ストレスバスターズ（セガ社）

プライズセンサー（セガ社）

ウルトラマン玉打超人（バンプレスト）

ハローキティのフラワービンゴ（オービット／マルカ）

ハローキティのスピンダッシュ！（アイマックス）

ドリームレールラブリー（NMK）

ポッポランド（インタージオ／SNK）

ポケットクレーン（セガ社）

ベビーUFO（セガ社）

ハローキティのヒットエンドラン（エイコー）

ラブトレード（中日本プロジェクト／大平技研工業）

ハローキティのロボスク（ココロ／マルカ）

カッパくえくえフリスビー（真砂工業）

モンスターバッシュ（WMS社／タイトー）

フリップフロップ（コナミ）

パオパオサーカス（ホープ）

「ゆめ写真館」を参考出品した。

このほかタカラアミューズメント、エクセルなどのプライズマシンの新作も紹介した。

ナムコ

二人対戦ガンゲーム機で、光線銃を使いフィールド上に多数ある小さな丸い受光センサーを撃つと、その部分が跳ね上がり缶を弾き飛ばすという機構を採用した「クールガンマン」、傾くスケートボード上に立ち平衡感覚を試す「ボディーバランス」、レーザーライフルで遠方の的を狙うガンゲーム施設「ピンポイントショット」（本号「話題のマシン」参照）、景品カプセルを乗せた汽車をレバーで走行させ、障害物を避けてゴールへと運ぶ韓国アイデア・メカニズムセンター製「トラベルチャンス」、またシール機「ビューティークラブ」の〝ホットサマーバージョン〟などを出品。

日本システム

〝キティ〟キャラを使ったアイマックス製品のほか、大平技研工業やエクセル製のプライズマシンを紹介した。

バンプレスト

プライズマシンとして、パチンコ式に玉を盤面に弾き、ランダムに変わるLED数字のポケットに入れていく「ウルトラマン玉打超人」、上中下段の景品を異なるペイアウト率で払い出す大型「コンビニキャッチャーとりほうだいDX」、また「コンビニキャッチャー・ミニ」の「ブラックライトバージョン」（改造キット）、受話器で音声を聞きながらミニゲームをする「すーぱーてれびでんわ・ポケットモンスター」（本紙第573号「話題のマシン」参照）、電光点滅式ゲームでポストカードを払い出す「キャラクターメールコレクション・はがキング」などを展示。

ビスコ

二人用ガンゲーム機で前方のビルの窓に点灯するランプを早く撃つほど高得点になる韓国製「スピードレーザーガン」を展示した。

豊永産業

前方にある九分割の数字ランプパネルにボールを投げる「ピッチングターゲット」、サッカーゲームを小型化した米国インタラクティブ・ライト社製「キックイット・ジュニア」を紹介。

ホープ

前方で鼻からエアーを上へ吹き出しているゾウにビーチボールを投げ、うまくエアーに乗せて宙に浮かせる「パオパオサーカス」、二本のレバーでショベルを操作し、前のボールプールからボールをすくい上げトラックの荷台に乗せるという乗物機タイプのゲーム機「ちびっこショベルカー」を発表。

ホクセイ

メディアックス製スポーツゲーム施設として、投球の九分割ターゲットにLED表示を採用するなどバージョンアップした「ストラック9」、前方の五つの数字ターゲットにボールをけって当てる「キックターゲット」、ゴールネットにシュート

上の写真はユウビスの小間にてプライズマシンや景品などの展示部分、下は友栄の小間で「ホットホットカーニバル」や綿菓子自販機などの展示のようす

上の写真は真砂工業の小間にて「カッパくえくえフリスビー」などの展示、下はマルカの小間で「ハローキティのロボスク」など〝キティ〟キャラ使用機の展示部分

36th Amusement Machine Show

AMショーで話題の小型乗物機

ごきげんアンパンマン（バンプレスト／大阪娯楽機製作所）

アニマルトレイン（大阪娯楽機製作所／朝日エンジニアリング販売）

わんぱくサファリ（セガ社／ホープ）

のりのりシリーズ・ドラえもん（バンプレスト／ホープ）

レッツゴーアンパンマン（バンプレスト／大阪娯楽機製作所）

ごきげんパーシー（バンプレスト／朝日エンジニアリング）

カバリン（日邦産業）

にこにこアンパンマン（バンプレスト／ホープ）

するバスケットボールゲーム「9フープス」の新バージョンを展示した。

真砂工業

カッパの口（三つありそれぞれ得点が異なる）の中へミニフリスビーを投げ入れていく「カッパくえくえフリスビー」、左右に動くUFOと二つのピラミッドの上部が開いた時ボールを投げ入れ、一定条件でピラミッドが開きっ放しになるというフィーチャー付き「パックンUFO」を出品。いずれもディップスイッチで景品払い出しまたはリプレイ仕様に切り替えが可能となっている。

マルカ

電光ルーレットによるビンゴゲームで"キティ"グッズを払い出すオービット製「ハローキティ・フラワービンゴ」、ハンドルを回すとハートの弓矢が回転、停止した個所の番号（1～9）にディスプレイされた景品（箱型）を、ボックス内の大きな"キティ"のぬいぐるみロボットがつかんで運んでくるというゲーム性を付加したココロ製自販機「ハローキティのロボスク」を出品した。

友栄

四種類の吊り下げ景品から選択後、盤面中央部のメカリールにより「目押し天才」が出ると次に電光ルーレットへと進むという昭和技研工業製プライズマシン「ホットホットカーニバル」のほか従来機、綿菓子自販機などを紹介した。

ユウビス

スマートボール式"スマートキッズ"シリーズ第三弾として、花柄ホールの色を四つ揃える「キッズフラワー」、第四弾としてバスケットボールをテーマにゴールホールに入れて得点を重ねる「キャットプレイ」を出品。またクレーン機「パラダイスクレーン」（前号「話題のマシン」参照）、トラックボールで電光ルーレットを走らせるタクミコーポレーション製「ゴー！ゴー！ペンスケ」のほか、大平技研工業製品などを展示した。

遊園施設・乗物機

設置予定の施設を紹介　小型機はキャラが中心

遊園施設は今年各遊園地に設置されたものと近く設置される予定のものを中心に、パネルや一部実物で展示された。また豊永産業と真砂工業が新タイプの施設を紹介した。

小型乗物機はキャラクターものが中心となっているが、大型機にもこの傾向が出始めている。なお映像シミュレーターの新作は、エイブルが出品した小型機のみだった。

朝日エンジニアリング

約三㍍の直線レールを汽車が回転しながら往復する「ごきげんパーシー」のほか"トーマス"キャラ使用の一連のレール走行式乗物機、六百㍉ゲージ「クラウス号」の機関車などを実物展示した。

エイブル

硬貨作動式の一人用映像シミュレーターで、コースター走行の実写映像に合わせ座席が二軸電動モーター駆動により前後左右に各十五度傾斜するティーファイブ製「ショックG選手権」を披露。

大阪娯楽機製作所

二百五十㍉ゲージのレール走行式乗物機として、機関車にキャラが乗った「レッツゴーアンパンマン」（バンプレストへのOEM）、クマが乗った「アニマルトレイン」（発売元は朝日エンジニアリング販売）などを展示。

岡本製作所

零下三十度の世界を体験するウォークスルー型施設「アイスパニック」など遊園施設をパネル展示。またエンジン式チューブボートの米国フォスター社製「バンパーボート」、米国J&J社製「GOカート」などを出品。

協和プレイプロダクツ

米国PCD&M社製アスレチック遊具を、SCやFEC向けにスペースに合わせ設計、組合わせることを紹介し、その一例を実物展示した。

サノヤス・ヒシノ明昌

円形車両が遠心力により不規則な水平回転をしながら走行する「スピン

18めんへ続く

ティーファイブ／エイブル「ショックG選手権」。レバーを握る力により恐怖度ランキングも表示

オカセイ／アトラス「アミューズビジョンライド」は7月発表時のものとは異なるデザインになった

左の写真は各種レール走行式乗物機を展示した朝日エンジニアリング

左は大阪娯楽機製作所の小間で"アンパンマン"使用走行式乗物を展示

左は岡本製作所の小間で、バンパーボートやゴーカートなどを出品

右はサノヤス・ヒシノ明昌の小間でピエロ人形の演出とともに各種遊園施設を紹介した

左は三精輸送機の小間で、各種遊園施設をパネルと模型で展示

左はCQアメニックの小間で「ブラックホール」と3D映像施設を展示

左は泉陽興業／泉陽機工の小間でコースター車両の実物展示など

The Future Is Now SNK

「幕末浪漫」第二幕、
装いも新たにアーケードに登場!

幕末浪漫第二幕 月華の剣士

月に咲く華、散りゆく花

© SNK 1998

幕末繚乱の中、繰り広げられる様々な人間模様。
死者の国からの使者「刹那」の出現に、楓の青春は激動する!

●「刹那」「高嶺響」「真田小次郎」「骸」の4人を新たに加え、16人の剣士が登場!
●「空中弾き」、「ダッシュ攻撃」等の新要素が加わり、対戦システムがさらに進化!

※画面は開発中のものです。

幕末浪漫第二幕 月華の剣士 ～月に咲く華、散りゆく花～

NEOGEOはSNKの商標です。

●覚えるのはカンタン、でもマスターするには骨のある3つのエリア（初級・中級・上級）と12のコース!
●あちこちに隠された奇想天外な21のショートカットコースを見つけよう!
●2台の筐体を使っての通信対戦が可能! ●視点変更ボタン付き

仕様 ●使用電源 AC100V±10V(50／60Hz) ●消費電力 170W
●寸法 850(全幅)×1038(奥行)×1960(高さ) [mm] ●総重量 150kg

※仕様は、予告なく変更する場合があります。あらかじめご了承ください。

TM&©1998Gaelco.All rights reserved.Licensed to Atari Games Corporation. 販売元 株式会社エス・エヌ・ケイ

株式会社 エス・エヌ・ケイ
SNK CORPORATION

本社 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6 TEL.06(339)3311(大代表)
大阪販売部 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6 TEL.06(339)5588 FAX.06(338)9506
名古屋販売 〒465-0093 愛知県名古屋市名東区一社3-100 TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
福岡販売 〒812-0042 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740
高松販売 〒760-0066 香川県高松市福岡町2-13-17 TEL.087(823)3371 FAX.087(823)0920
1-6,ENOKI-CHO,SUITA-SHI,OSAKA,564-0053,JAPAN. TEL.(81)6-339-5577 FAX.(81)6-338-717
広島販売 〒731-0138 広島県広島市安佐南区祇園町3-32-1 TEL.082(871)8317 FAX.082(871)5303
東京販売部 〒102-0094 東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル) TEL.03(5275)2737 FAX.03(3222)7422
仙台販売 〒983-0043 宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25 TEL.022(284)0191 FAX.022(284)0193
札幌販売 〒007-0848 北海道札幌市東区北48条東15-2-36 TEL.011(752)6364 FAX.011(731)6446

新しい定番ぞくぞく・ネオプライズシリーズ

NEO プライズシリーズ

コンパクト・プライズマシンの決定版
「ネオミニ」にブラックライト仕様が登場!

NEO MiNi

ネオミニ ブラックライトバージョン

★ブラックライトでグロウ（蛍光タイプ）景品が一層魅力的に!
★キリッとしまったボディカラーで注目度アップ!

仕様
●使用電源 AC100V±10V(50／60Hz) ●消費電力 45W
●寸法 488(全幅)×518(奥行)×784(高さ) [mm] ●総重量 31kg
※仕様は、予告なく変更する場合があります。あらかじめご了承ください。

海外ニュース

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

セガピンボール社とIT社 懸賞金付き競技で提携

フリッパーの不振をカバーするねらい

米国のセガ・ピンボール社（イリノイ州メルローズパーク、ゲアリー・スターン社長）とインクレディブル・テクノロジー社（IT、イリノイ州ローリングミードウズ、エレーヌ・デットン社長）は九月十七日、フリッパーでの懸賞金付きトーナメントを実施することで合意した、と発表した。

IT社は同社のTVゲーム「ゴールデンティーゴルフ」などで三年前から、懸賞金付きトーナメントを実施。「インターナショナル・トーナメントシステム」としてシステムを確立している。これはプレイヤーの出したハイスコアをデータとして通信回線で集約し、期間中の上位入賞者に賞金や賞品を贈るというもの。射幸心をそそることになるが、これまでのところ法令違反とはなっておらず、オペレーション収入とIT社TVゲーム販売の増加につながってきている。

この懸賞金付きトーナメントシステムに、米国だけで、IT社TVゲームを三千五百台以上使う六百五十社のオペレーターが参加しているとのこと。その多くは一ヵ所に三台以下しかないストリートロケで実施され、入賞したプレイヤーにはこれまで三百万ドルの現金や賞品が贈られている。

米国以外ではすでに英国に導入されており、その他の国々にも導入されそうだとしている。懸賞金付きトーナメントシステムは、そうしなければオペレーション収入が少しも伸びないゲームに最適とされているのだ。

セガ社の子会社のひとつ、セガ・ピンボール社は主にフリッパーを製造（うち六五％が輸出用）、リデムプション機構付きのアーケードゲーム機も製造している。しかしフリッパーは国際的な退潮傾向にあり、売れ行き不振のためIT社のトーナメントシステムに乗ることにした。これは独占的な契約となっている。

発表によると、IT社トーナメントシステム用のフリッパーは開発中だが、プールテーブル（ビリヤードゲーム）をテーマにするもの。トーナメントシステムに使用できるが、それ以外の通常のAMゲームとしても使用できる。早ければ十一月にも新製品として披露することになる。

しかしながら、こうした懸賞金付きトーナメントシステムが将来ずっと続けられる、という保障がないのも事実。しかも米国連邦議会の上院で七月、インターネットカジノを禁止する法案が通過しており、通信回線を利用してハイスコア上位者に賞品を贈るというIT社のトーナメントシステムも禁止対象になる、とされている。

こうした連邦議会の動きに対し、AMOA、AAMA、そして通信ゲームなど促進するためAMOAが設立したNANIなどは、「インタラクティブ・アミューズメント&トーナメント・ビデオゲーム・コーリション」という長い名前の協議会を作って、下院での法案成立を阻止する構えである。この協議会は、いわゆる「サイバーカジノ」、「バーチャルカジノ」などインターネットを利用したギャンブルだけを取り締まるものにすべきだ、と考えている。

アラクニッド社の 猛毒グモが目印

2人用「ブラックウィドー」

米国アラクニッド社（イリノイ州ロックフォード、ジョン・マーチン・オーナー）が今夏出荷した電子ダーツ機「ブラックウィドー」は、二人分のターゲットのスコアを、中央のモニターで二つに分けて表示する。

ダーツゲームには通常のハイスコア競技のほかクィックドロー、クリケットなどさまざまな競技方法があるが、それぞれに対応した表示をモニターで行なう。二人のプレイヤーが同時に競う場合には、とくに大きな効果を発揮する。

トーナメントデータを収納するハードディスクや、最新ソフトを投入するためのモデムなども用意されている。機種名のブラックウィドーは南北アメリカ産の世界一の猛毒を持つクモ、クロゴケグモのこと。

Archnid 's "Black Widow"

英国セガワールド 入場無料で黒字

なぜ当初有料としたかは謎

セガ社の海外初のATPとなった英国ロンドンの「セガワールド」（約一万平方㍍）は九六年九月に開業したが、入場料を払ってさらに利用料を支払うシステムのため入場者は少なく、不振が続いていたが、昨年末に入場料を無料としたため急速に回復することとなった。

ロンドン市内ピカデリーサーカスの近くにあるトルカデーロビル内と立地条件は最高だったが、入場料に対する不満は大きかった。九八年六月末までの六ヵ月決算で税引き前利益は九十六万一千ポンド（前年同期は三十三万四千ポンドの赤字）と黒字化したからだ。入場者数も前年の八十七万人から四百万人へと跳ね上がった。

ロンドンの「セガワールド」は、トルカデーロビルを所有するレジャーグループのコーリオン社とセガ社の合弁事業となっており、二年以内に六百万ポンドの利益を上げなければ、合弁事業を解消できるとのこと。当初十二ポンド、次に改善して二ポンドとした入場料が撤廃された結果やっと黒字となったが、まだ楽ではないと言ったところか。

AMOA新事務局 ケレハー専務で

エキスポの業務委託も決定

全米AM機オペレーター協会、AMOAの事務局および事務局責任者が決まった。事務局はAAMAと同じ建物に納まった。事務局責任者にはジャック・ケレハー氏が専務（正式には執行副会長）として十月十五日付で就任した。

ジャック・ケレハー氏

ケレハー氏は、AMOAと同じ規模の全米ハードウェア製造者協会（AHMA、シカゴ）に十二年間勤めたベテラン。AMOAでは協会運営専門会社のSBAに十三年間業務を委託していたが、再び独自の事務局を持つことになり、責任者を決める必要があった。

Amusement & Music Operators Assn., 450 E. Higgins St., Suite 20, Elk Grove, LL 6007-1417 U.S.A. phone (847) 290-9088

これらに伴いAMOAエキスポの企画、運営業務を、AAMAの展示会ASIを請負っているウイリアム・グラスゴウ社に、AAMAと同様委託することになった。

ミッドウェー社副社長に ストロー氏が就任

マーク・ストロー氏は十月にもミッドウェーゲームズ社の販売／マーケティング担当副社長に就任することになった。同氏は十八年間勤めてきたダイナモ社を、七月に退職していた。

ミッドウェーゲームズ社（本社シカゴ、ニール・ニカストロ社長）では、販売／マーケティング担当副社長だったジョー・ディロン氏が今年二月に病死した後、販売部門にいたレイチェル・デイビスさんが販売担当副社長となっていた。

ストロー氏はデイビスさんから業務を引き継ぐが、デイビスさんの肩書きは副社長のまま。ミッドウェー社のTVゲーム機、ウィリアムズ／バリーのフリッパーの世界的なマーケティング責任者となるストロー氏について、ケン・フェデスナ総支配人は大いに期待していると語った。

International Trade Show

Int'l Amusement Expo (Buenos Aires, Argentina)	Oct. 29-31
Australia's Amusement Expo (Gold Coast, Australia)	Nov. 2-5
IAAPA'98 (Dallas, U.S.A.)	Nov. 18-21
IMA'98 (Frankfurt, Germany)	Nov. 18-21
Asia Amusement Machine Show (Shanghai, China)	Dec. 4-6
Amusexpo/Forainexpo'98 (Paris, France)	Dec. 8-10
EELEX'98 (Moscow, Russia)	Dec. 13-15
Amuse World'98 (Seoul, Korea)	Dec. 19-22
1999	
ATEI/ICE'99 (London, UK)	Jan. 26-28
AOU Expo'99 (Chiba, Japan)	Feb. 17-18
India Amusement Expo (New Delhi, India)	Feb. 24-25
ASI'99 (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 11-13
Enada Spring (Rimini, Italy)	Mar. 11-14
Theme Parks & Fun Center Show (Dubai,U.A.E.)	Mar. 16-18
Int'lGamingBusinessExpo(LasVegas,U.S.A.)	Mar. 23-25
World of Entertainment (Prague, Czech Republic)	Apr. 29-May1
TiLE'99 (London, UK)	May 11-13
E3 (Los Angeles, U.S.A.)	May 13-15
Asian Amusement Expo'99 (Singapore)	Jul. 14-16

ジャレコ欧州 事務所を閉鎖

ジャレコの欧州駐在員事務所（英国ロンドン、ブライアン・マークス氏担当）が八月末に閉鎖された。ジャレコ本社が家庭用に専念しており、経営コスト削減のため行なわれた、と欧州の業界人は見ている。

同事務所は八九年十二月に開設され、「ジャレコ・ヨーロッパ」として知られてきたが、子会社ではない。

米国「リプレイ」誌 プレイヤーズ・チョイス

10月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	ブリッツ９９（ミッドウェー）	9.10
2	ハウス・オブ・ザ・デッド（セガ社）	8.59
3	トーナメント・ゴールデンティー３Ｄゴルフ（ＩＴＣ）	8.12
4	ポイントブランク〔ガンバレット〕（ナムコ）	8.08
5	トータルバイス（コナミ）	8.00
6	ブリッツ（ミッドウェー）	7.98
7	ゴールデンティー'98（ＩＴＣ）	7.90
8	マキシマムフォース（アタリゲームズ）	7.75
9	エリア５１（アタリゲームズ）	7.50
10	ソリテヤーチャレンジ（ダイナモ）	7.27
11	ロック&ローデッド〔ガンハード〕（データイースト）	7.00
11	トーナメント・ソリテヤー（ダイナモ）	7.00
13	クリプトキラー〔ヘンリーエクスプローラーズ〕（コナミ）	6.57
14	リーサルエンフォーサーズ Ⅱ（コナミ）	6.53
15	バーチャコップ 2（セガ社）	6.53

デラックス型・ビデオ（シットダウン、コックピット、アーケードアトラクション）

	機種名（メーカー名）	評価
1	タイムクライシス Ⅱ（ナムコ）	9.44
2	ロストワールド・ジュラシックパーク（セガ社）	8.68
3	クルージン・ワールド（ミッドウェー）	8.59
4	トップスケーター（セガ社）	8.53
5	アクアジェット（ナムコ）	8.20
6	デイトナＵＳＡ 2（セガ社）	8.12
7	ＳＦラッシュ・ザ・ロック（アタリゲームズ）	8.06
8	カリフォルニアスピード（アタリゲームズ）	7.94
9	デイトナＵＳＡ スペシャルエディション（セガ社）	7.75
10	デイトナＵＳＡ（セガ社）	7.62
11	サンフランシスコラッシュ（アタリゲームズ）	7.57
12	タイムクライシス（ナムコ）	7.50
13	アルペンレーサー 2（ナムコ）	7.50
14	トーキョーウォーズ（ナムコ）	7.50
15	オフロード・チャレンジ（ミッドウェー）	7.48

ビデオ・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	ソウルキャリバー（ナムコ）	8.60
2	ゴールデンティー'97（ＩＴＣ）	7.64
3	テッケン〔鉄拳〕3（ナムコ）	7.55
4	ゴールデンティー３Ｄゴルフ（ＩＴＣ）	7.55
5	ダイナマイトコップ（セガ社）	7.20
6	メタルスラッグ 2（ＳＮＫネオジオ）	7.11
7	ポリストレーナー（Ｐ&Ｐマーケティング）	7.05
8	ストライカーズ1945 パートⅡ（彩京／ワールドワイドビデオ）	7.00
9	１９ＸＸ（カプコン）	7.00
10	バスタ・ムーブ・アゲイン〔パズルボブル２〕（タイトー）	7.00
11	マーヴルvsカプコン（カプコン）	6.82
12	フィッシャーマンズベイツ〔バスアングラー〕（コナミ）	6.81
13	サーフプラネット（アタリゲームズ）	6.63
14	ゼロポイント（ユニコ／ゲームビジョン）	6.62
15	メタルスラッグ（ＳＮＫネオジオ）	6.57
16	ワールドクラスボウリング（ＩＴＣ）	6.53
17	ライデン〔雷電〕ＤＸ（セイブ／ファブテック）	6.50
18	バイパー・フェイズワン（セイブ／ファブテック）	6.50
19	キング・オブ・ファイターズ98（ＳＮＫ）	6.50
20	マーヴルスーパーヒーローズvsストリートファイター（カプコン）	6.44

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	メディーバル・マッドネス（ウィリアムズ）	8.17
2	アタック・フロム・マーズ（ミッドウェー）	7.80
3	パイパー（セガ・ピンボール）	7.40
4	スケアドスティフ（ミッドウェー）	7.39
5	アダムスファミリー（ウィリアムズ）	7.37
6	チャンピオンパブ（ウィリアムズ）	7.22
7	アラビアンナイト（ウィリアムズ）	7.20

 《本紙特約》調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

話題のマシン

“顔撮り込み” 2弾「ガンメンウォーズ」

敵ロボ探し狙撃

ナムコ、射撃「ピンポイントショット」も

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、ロボット戦がテーマのCGガンゲーム機「ガンメンウォーズ」が十一月上旬、またレーザーライフルによるエレメカシューティングゲーム機「ピンポイントショット」が十月下旬、それぞれ発売となる。

「ガンメンウォーズ」は「システム23」使用。内蔵CCDカメラ〝ナムカム〟で撮影したプレイヤーの顔を画面内に表示する〝顔撮り込みシリーズ〟第二弾で、二人以上の同時プレイの場合に、他のロボットの頭上に操作するプレイヤーの顔が表示されるとともに、参加プレイヤー全員の顔が画面端に表示され、だれが生き残っているかが分かるようになっている。

ゲームはステージ内を自由に動きながら敵ロボットを探し、備え付けのマシンガンで撃破していくもの。ガンは方向レバーを兼ねており、倒した方向へ移動（画面がスクロール）するとともに照準（画面にマーカー表示）も移動できる。ステージは初級の水上公園、中級の商店街、上級の地下鉄と三種類。敵ロボットを倒すとダイヤが出現、奪ったダイヤの数を競う。ダメージゲージ併用。

看板付きの新2Pキャビネットで四人（二台通信）まで同時プレイ可能。価格未定。

「ピンポイントショット」は、最長二十メートル離れた的を狙う二人用射撃ゲーム。的は六つあり、ランダムに点灯する的を素早く狙撃していくと、スコアボードにポイントが表示される。

一人用では制限時間内にポイントを加算する「ポイントチャレンジ」、できるだけ早くすべての的を撃つ「タイムトライアル」、一発ミスすればゲーム終了となる「サドンデス」の三モード、二人用は同時プレイで同じ的を狙い先に十ポイント取った方が勝ちとなるものと、十ポイントの二本先取制（ゲーム料金加算）の二モードがある。価格未定。

ガンメンウォーズ

ピンポイントショット（上はターゲット）

グレードアップしたCG格闘

逆転技を駆使し

テクモ「DOAプラスプラス」

テクモ㈱（本社東京、柿原彬人社長）から、CG格闘ゲーム「デッド・オア・アライブ（DOA）++」が十月八日発売となった。

これは前作を大幅グレードアップし、新しい攻撃システムなどを加えたもの。八方向レバーと三つのボタンを操作する。

キャラは二人増え十人になり、動きもスピードアップした。技は基本的に打撃、投げ、ホールドの三種類に大きく分かれ、打撃は投げに、投げはホールドに、ホールドは打撃に勝つというシステムを採用し、どんな不利な状況でも必ず逆転技を出せるようになった。また打撃技のカウンター攻撃が決まると相手が大きくよろける〝クリティカルヒット〟となり、浮かせ技を入れるチャンスともなる。受け身はデンジャーゾーン以外でも使える。なおキャラのすべてが、中段のパンチとキックに一発逆転技を持っている。

PS基板をもとにした基板でOP価格二十万八千円。「ギャロップレーサー2」など従来PS基板使用ゲームからの改造サブ基板は十三万八千円で十月十五日発売。

デッド・オア・アライブ++

大型景品対応プライズ機

足し算ゲームで

エイブルから「プラスチャンス」

㈱エイブルコーポレーション（本社東京、熊谷俊範社長）から、プライズマシン「プラスチャンス」が七月下旬発売となった。

これは足し算をモチーフにしたもの。景品を陳列した四つの大きな窓から一つを選択後、二ケタの数字が流れるデジタル表示を二回止める。その合計が選んだ窓の数字（30－35、50－55、70－75、90－95の四種）の範囲内になれば（またはゾロ目が出た時も）その景品が払い出される。

なお合計数が過不足になった場合、硬貨を一枚追加投入すれば三回目の数字を加算するか減算するかを選んでから止めることができる。景品は四十五×三十×十六・五センチ以内の大型のものに対応。OP価格六十四万円。

プラスチャンス

話題のマシン

リズムアクションゲーム

ボタン九個叩く

コナミ「ポップンミュージック」

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から、TVリズムアクションゲーム機「ポップンミュージック」が九月下旬発売となった。

これは基本的には「ビートマニア」と同じコンセプトだが、操作が九つのボタンのみで数人協力プレイもできること、ポピュラー曲を採用したことなどが異なる。

九つのボタンは四つと五つが二列に並び、色が五種類に分かれている。画面にはボタンに対応したゲージ（縦線）が九本並んでおり、上部からゲージ上をキャラ〝ポップくん〟が下降し、下に来た時そのボタンを叩いてリズムを奏でる。キャラが少ないビギナー、画面を隠したりキャラが他のゲージに移動したりする〝おじゃま〟が出てくるノーマルとハードの三つのモードがある。

うまく叩いてレベルゲージが一定以上になれば次のステージへと進み、三曲をプレイ。OP価格九十三万八千円。

ポップンミュージック

SNK「ハイパーネオジオ64」の剣劇

随時“怒り爆発”

「サムライスピリッツ・アスラ斬魔伝」基板

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、高堂良彦社長）から、「ハイパーネオジオ64」によるCG剣劇アクションゲーム「サムライスピリッツ2・アスラ斬魔伝」が十月十六日発売となった。

キャラは前作の十一人に、剣士〝アスラ〟と巨大な筆を使う書道家〝八角〟の二人が加わり計十三人となった。さらに各キャラは攻撃方法や姿が異なる「修羅」と「羅刹」の二つの属性に分かれ、いずれか選択するためキャラ数は事実上二十六人となる。

新しい技として、相手の攻撃を弾いて相手にすきができる〝弾き返し〟、ダウンせず素早く起き上がる〝受け身〟などがある。

〝怒りゲージ〟は継承されているが、前作ではフル状態でのみ発揮した〝怒り爆発〟はキャラが地面に接している時いつでも使えるようになった。また手足を攻撃されたダメージは小さく一定時間で回復するが、胴体に受けたダメージは大きく回復しない。体力ゲージは一本のみとなり、前作のスタミナゲージやフィールド移行はなくなった。基板販売でOP価格二十七万八千円。

サムライスピリッツ・アスラ斬魔伝

ボール運ぶプライズ機

遊園地テーマに

泉陽／ジャレコ「ドリームパーク」

泉陽興業㈱（本社大阪、山田三郎社長）と㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）の共同開発によるプライズマシン「ドリームパーク」が、両社から十月下旬発売となった。

これは遊園施設をモチーフにしたもので、プレイヤーはレバーを左右へ動かし、ボックス内の二ヵ所にある水平レールを傾ける操作をする。

スタートボタンで上部の中央からボールが出て一つ目のレールに乗る。これを観覧車をイメージした回転ワゴン（四つ）にタイミングよく乗せ、次に二つ目のレールに移り、回っているコーヒーカップ（透明カラーカップ）に入れると、左下の垂直回転絶叫マシンをデザインしたルーレットに落ちる。ルーレットが回転し〝アタリ〟で止まれば景品（七十五ミリまたは百ミリカプセル）が払い出される。OP価格三十九万八千円。

ドリームパーク

1人用プライズマシン

象が鼻で景品を

セガ社「パオパオキャッチャー」

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、入交昭一郎社長）から、プライズマシン「パオパオキャッチャー」が十月上旬発売となった。

これはゾウの鼻で景品を巻くように取るもので、ボックス内の奥に設置されたピンクのゾウにアイキャッチ効果がある。ボタン一つを使用。

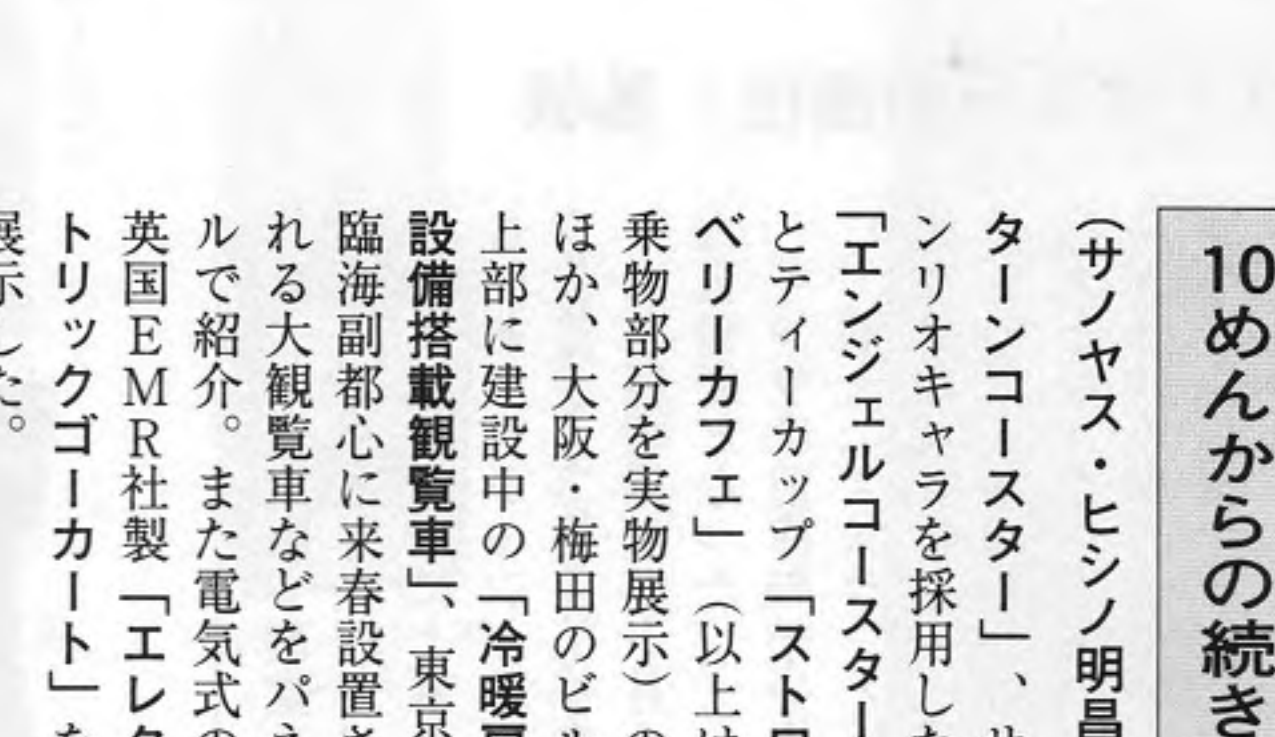
硬貨投入後ボタンを押すと、ゾウが前かがみになって鼻の先を下部ターンテーブル上の景品の中へ突っ込み、先端を内側へ丸めて景品を巻き込んで持ち上げながら、左側の落とし口へと運び、丸めた鼻先を伸ばす。景品は七十五ミリ以下のカプセルやキーホルダー、キャンディー、菓子類など小物に対応。OP価格三十七万八千円。

パオパオキャッチャー

36th Amusement Machine Show

旭精工は音声付きメダル貸／両替機や各種硬貨メカを紹介

10めんからの続き

（サノヤス・ヒシノ明昌）ターンコースター」、サンリオキャラを採用した「エンジェルコースター」とティーカップ「ストロベリーカフェ」（以上は乗物部分を実物展示）のほか、大阪・梅田のビル上部に建設中の「冷暖房設備搭載観覧車」、東京・臨海副都心に来春設置される大観覧車などをパネルで紹介。また電気式の英国EMR社製「エレクトリックゴーカート」を展示した。

三精輸送機

遊園地に今年設置されたコースター「オーディンエクスプレス」、「スキップコースター・こわこわカー!?」のほか、〝トーマス〟キャラ使用の各種施設をパネルで紹介。

CQアメニック

回転する筒の中を歩くと錯覚でバランス感覚を失う米国製アトラクション「ブラックホール」、ソニー製HMDとボディソニックを組合わせた立体映像館「パラゴンV3」を実物展示した。

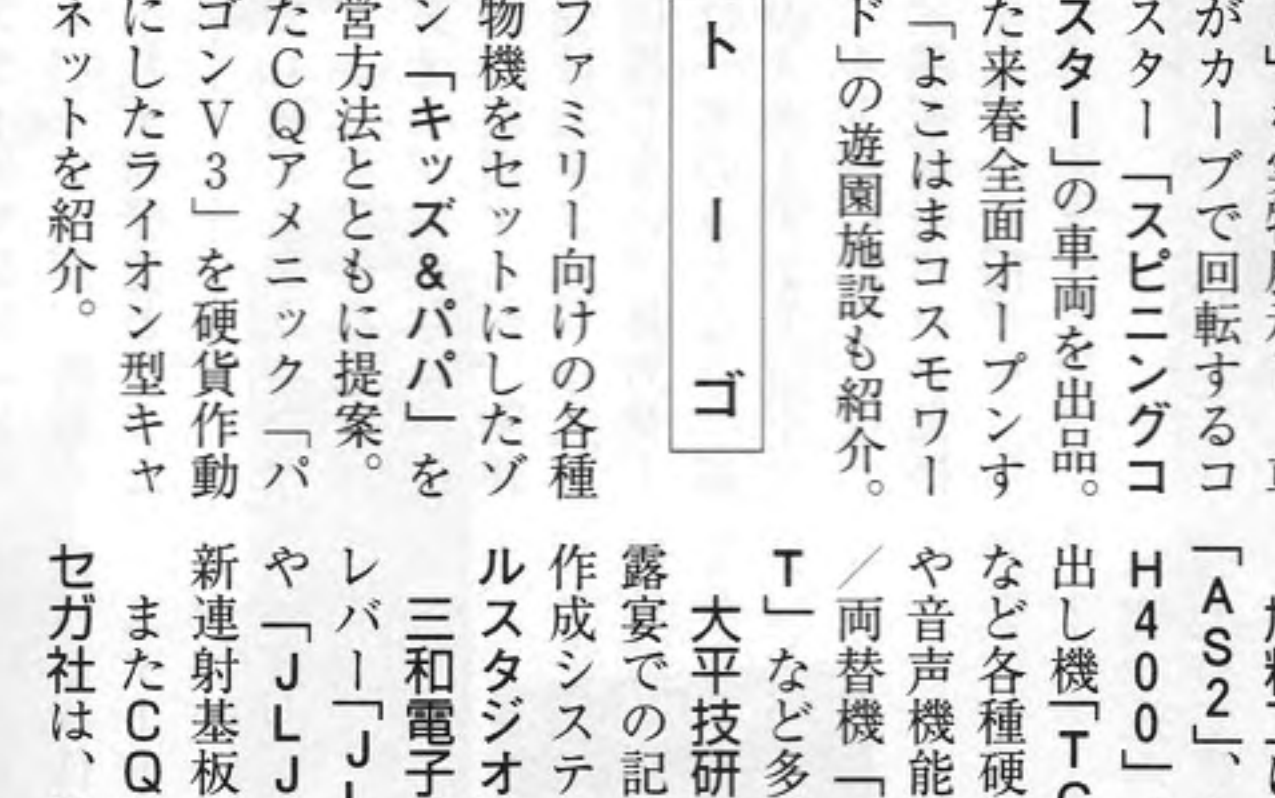
セガ社

ライオンをデザインした定置型乗物機でTV画面での遊び付き「わんぱくサファリ」（ホープのOEM）を出品した。

泉陽興業／泉陽機工

電磁誘導式ダークライド型レーザーガン施設「スーパーシューティングライド」を実物展示し、車両がカーブで回転するコースター「スピニングコースター」の車両を出品。また来春全面オープンする「よこはまコスモワールド」の遊園施設も紹介。

トーゴ

ファミリー向けの各種乗物機をセットにしたゾーン「キッズ&パパ」を運営方法とともに提案。またCQアメニック「パラゴンV3」を硬貨作動式にしたライオン型キャビネットを紹介。

日邦産業

カバの足を持つキリンの定置型乗物機「カバリン」を出品した。

バンプレスト

直線レールを往復走行する「ごきげんアンパンマン」（大阪娯楽機製作所のOEM）、定置型「にこにこアンパンマン」と「のりのりシリーズ・ドラえもん」（いずれもホープのOEM）を展示。

左は新コースター「スレッジハンマー」の車両を展示した豊永産業

左はホープの小間で乗物型ゲーム機やOEMの定置型乗物機など

左は中古機オークションを紹介したK&Uの小間で同社の林謙二社長（右）

豊永産業

座席が常に水平を保つ独自の機構により垂直落下などコース形状を選ばず走行可能な新趣向のコースター「スレッジハンマー」を紹介。

ホープ

セガ社とバンプレストへのOEMによる新定置型乗物を三機種出品。

真砂工業

逆U字型コースの外側を走行する絶叫機「バクテンU」をイラスト展示。

ミゼッティ工業

バッテリー式ゴーカート「M164型」、バッテリーカー「M166型ハーレー」を出品した。

部品・景品・その他

旭精工は、セレクター「AS2」、ホッパー「SH400」、カード払い出し機「TCD2000」など各種硬貨メカの新作や音声機能搭載メダル貸／両替機「AC3000T」など多数出品した。

大平技研工業は結婚披露宴での記念写真カード作成システム「ブライダルスタジオ」など紹介。

三和電子はボタン付きレバー「JLK-GF2」や「JLJ-PL2」、新連射基板などを展示。

またCQアメニックとセガ社は、風船の中にぬいぐるみなどをラッピングする装置（米国製）を紹介した。

スガツネ工業は各種金属部品、セイミツ工業はゲーム機部品、大仙産商はメダル貸機、トーケンは各種メダル、日本コンラックスは硬貨／紙幣識別機、光新星とリバーサービスは備品類など展示。

バーリーサービスは電話回線を使った恋人探しシステム「お見合いクラブキューピット」、真砂工業は手作りのオリジナルオルゴールを展示。

景品類はエイコーがサンリオキャラグッズ、SKジャパンがキャラ使用の実用品、システムサービスがクリスマス用やブランド景品、スクラッチが〝ピッチ〟関連実用グッズ、トップ産業がフィギュアや冬季向け製品などを展示した。

このほかアミューズ、エイブル、SNK、コナミ、ジャレコ、セガ社、タイトー、タカラAM、中部商事、トーワジャパン、ナムコ、ピーナッツクラブ、ブルーム、ユウビスなどが各種景品を紹介。とくにバンプレストはキャラを装飾した大きな景品展示スペースを設け大きくアピールした。

このほかK&Uは中古機オークションの展開を紹介。ママトップは中古機の買い取りをPRするとともにナムコ「レースオン！」も展示した。

右は三和電子の小間で部品類と集計管理システムを紹介

SKジャパンは新キャラアイテムなどの景品類を展示

〝ピッチ〟ブランドの新景品を展示したスクラッチの小間

右はトップ産業の小間で吊り下げ景品など多彩に展示

ママトップは中古機買い取りをPR。ナムコTV機も展示

NOVEMBER　1

Game Machine's Best Hit Games 25

■ＴＶゲーム機 ── ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	バーチャストライカー　2　バージョン98（セガ社） Virtua Striker 2 ver.98 (Sega)	7.66
2	2	ソウルキャリバー（ナムコ） Soul Calibur (Namco)	7.05
3	4	ハイパービシバシチャンプ（コナミ） Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)	7.00
4	3	ストリートファイター　ZERO　3（カプコン） Street Fighter Alpha 3 (Capcom)	6.86
5	5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（ＳＮＫネオジオ） The King of Fighters '98 (SNK)	6.44
6	–	超鋼戦紀キカイオー（カプコン） Tech Romancer (Capcom)	6.37
7	6	すくすく犬福（ビデオシステム／トーワジャパン） Quiz Lucky Dog* (Video System)	6.12
8	7	ライデンファイターズ ＪＥＴ（セイブ） Raiden Fighters JET (Seibu)	6.00
9	–	弾銃フィーバロン（ケイブ／日本システム） Fever SOS (Cave/Nihon System)	5.56
10	10	ダイナマイト刑事　2（セガ社） Dynamite Cop (Sega)	5.43
11	9	鉄拳　3（ナムコ） Tekken 3 (Namco)	5.22
12	8	テトリス・ザ・グランドマスター（アリカ／カプコン） Tetris The Grand Master (Arika/Capcom)	5.15
13	11	対戦ホットギミック（彩京） Mahjong Hot Gimmick* (Psikyo)	5.12
14	14	スーパーワールドスタジアム　98（ナムコ） Super World Stadium 98 (Namco)	4.94
15	15	ファイナルロマンス　R（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance R* (Video System)	4.92
16	12	上海・真的武勇（サン電子） Shanghai Matekibuyu (Sun)	4.81
17	17	サイキックフォース　2012（タイトー） Psychic Force 2012 (Taito)	4.79
18	–	ファイナルロマンス　4（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance 4* (Video System)	4.75
19	30	ストライカーズ１９４５　Ⅱ（彩京） Strikers 1945 Ⅱ (Psikyo)	4.67
20	16	子育てクイズマイエンジェル　3（ナムコ） Quiz My Angel 3* (Namco)	4.60
21	18	メタルスラッグ　2（ＳＮＫネオジオ） Metal Slug 2 (SNK)	4.59
22	20	子育てクイズマイエンジェル　2（ナムコ） Quiz My Angel 2* (Namco)	4.56
23	24	ランドメーカー（タイトーＦ３） Land Maker (Taito)	4.45
24	21	対戦タントアール・サシっす!!（セガ社） VS Tanto R (Sega)	4.36
25	25	ギャルズパニック　S（カネコ） Gals Panic S (Kaneko)	4.21

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

■完成品タイプのＴＶゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	–	ビートマニア　3rd　Mix（コナミ） Beatmania 3rd Mix [Hip Hop Mania 3] (Konami)	8.91
2	1	ビートマニア　2nd　Mix（コナミ） Beatmania 2nd Mix [Hip Hop Mania 2] (Konami)	8.40
3	2	タイムクライシス　2（ＳＤ／ＤＸ）（ナムコ） Time Crisis 2 (SD/DX) (Namco)	7.29
4	–	レースオン！（ＳＤ／ＤＸ）（ナムコ） Race On! (SD/DX) (Namco)	6.73
5	7	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド（セガ社） The House of The Dead (Sega)	6.18
6	5	スーパービシバシチャンプ（コナミ） Super Bishi Bashi Champ (Konami)	6.00
7	8	デイトナＵＳＡ　2（ＤＸ／２Ｐ）（セガ社） Daytona USA 2 (DX/2P) (Sega)	5.79
8	3	テクノドライブ（ナムコ） Techno Drive (Namco)	5.76
9	4	ゲットバス（セガ社） Get Bass (Sega)	5.71
10	9	パニックパーク（ＳＤ／ＤＸ）（ナムコ） Panic Park (SD/DX) (Namco)	5.69
11	12	セガラリー　2（ＤＸ）（セガ社） Sega Rally 2 (DX) (Sega)	5.50
12	10	ファイナルハロン（ナムコ） Final Furlong (Namco)	5.43
13	6	電車でＧＯ！　2高速編　3000番台（タイトー） Go By Train 2 -3000 (Taito)	5.33
14	11	トップスケーター（セガ社） Top Skater (Sega)	5.27
15	15	ガンバレット（ナムコ） Point Blank [Gun Bullet] (Namco)	5.18

■フリッパー (FLIPPERS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	2	ピンボールマジック（カプコン） Pinball Magic (Capcom)	4.09
2	3	メディーバルマッドネス（ウィリアムズ／タイトー） Medieval Madness (Williams/Taito)	4.00
3	1	ジュラシックパーク（データイースト） Jurassic Park (Data East)	3.80
4	4	ツイスター（セガ・ピンボール） Twister (Sega Pinball)	3.67
5	5	アダムスファミリー（ミッドウェー／タイトー） Addams Family (Midway/Taito)	3.27

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	ストリートスナップ（トーワジャパン） Street Snap (Towa Japan)	8.19
2	–	ラブゲティステーション（辰巳電子／アトラス） Lovegety Station (Tatumi/Atlus)	7.50
3	2	スーパープリクラ21（アトラス） Super Pricla 21 (Atlus)	7.31
4	3	プリプリキャンバス（コナミ） Puri Puri Canvas (Konami)	6.31
5	4	なんでもシール委員会（アイマックス／ジャレコ） Sticker Magic (Imax/Jaleco)	5.31

Sega, 3Dfx Settle Trade Secrets Suit

Sega Enterprises Ltd. revised downward its forecast of mid-term results on October 8. According to Sega, this revision is due to (1) ¥3,300 million of loss from securities reevaluation as a result of the fall in the stock market, and (2) payment of ¥1,400 million as part of a compromise settlement with 3Dfx Interactive Inc., CA, U.S.A. This gives a total special loss of ¥4,700 million.

Sega also revised the net income for the mid-term ending September which was initially forecast at ¥3,000 million, to ¥1,200 million. Similarly, Sega revised the net income for the fiscal year to end March 1999 which was initially forecast at ¥8,000 million, to ¥6,200 million, and also revised the final consolidated net income for the fiscal year to end March 1999 which was initially forecast at ¥5,000 million, to ¥3,200 million.

In March 1997 3Dfx signed an agreement with Sega on the use of 3Dfx's chipsets for Sega's next generation home video. Based on the agreement, 3Dfx Interactive set about development of chipsets which were to serve as the graphic engine. In July 1997, however, it became clear that Sega would not adopt them. Furthermore, upon securing 3Dfx's trade secrets, Sega signed an agreement with NEC which is a competitor of 3Dfx.

With this background, 3Dfx brought a lawsuit against Sega before the California Superior Court on the charge of violation of agreement, and also unauthorized diversion of trade secrets. In addition to Sega, there are three other defendants; Sega of America, NEC and VideoLogic Plc. In January 1998, the Court set an injunction ordering Sega to return the trade secrets to 3Dfx and prohibiting Sega from using them.

3Dfx and Sega reached an agreement to settle the lawsuit on August 4, 1998. Although the terms of the settlement were not disclosed, it is clear that Sega did pay compensation to 3Dfx. With this latest announcement, the amount paid by Sega has been clarified.

Crackdown in Taiwan On "KOF 98" Copies

SNK Corp., Suita, Osaka, reported that Taiwanese arcade operators who have used unauthorized copies of its "NEO·GEO" game software "King of Fighters '98", were raided by the local police. According to it, on September 15, the police investigated 20 arcades in Pingdong, Tainan, Jiayi, and seized 30 unauthorized copy cartridges of "King of Fighters '98" and other game software, and 12 instruction sheets for the copied products. All of these operators have been sent for prosecution.

These unauthorized copies are characterized by the use of flash memory instead of the MASK ROM used in the original products. The police justified the raids saying that SNK's trademark was used without permission. SNK is asking the police to investigate the source of the unauthorized copies.

Omori Electric Goes Bankrupt

Omori Electric Co., Ltd., Musashimurayama, Tokyo, went bankrupt on October 6. The amount of debts is estimated at ¥500 million.

Omori is a coin-op game manufacturer founded in October 1963 and incorporated in February 1966. From 1979–83, it was engaged in video game development. Thereafter, however, it has served as a contractor of a major manufacturer.

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530-0027 Japan
faxphone (81) 6-314-3821
Email: editor@ampress.co.jp
Web site: http://www.ampress. co.jp/

Atlus Buys 34% Of Yubis

Atlus Co., Ltd., Tokyo, acquired 34% of the stocks of distributor Yubis Co., Ltd., Higashi Osaka, on October 13, thus becoming the largest stockholder in Yubis. Atlus purchased the stocks from Yubis' founder Shuntaro Kawakusu. The amount was not disclosed at all.

Founded in June 1971, Yubis changed into Kawakusu Co., Ltd. in December 1973 and was renamed Yubis Co., Ltd. in February 1992. One of the leading distributors in Japan, Yubis has 148 staff and its sale proceeds for the term ended March 1998 amounted to ¥13,011 million.

Based on the capital tie-ups with Yubis, Atlus is aiming to strengthen its selling capacity, Atlus explains. Naoya Harano, president of Atlus, and Kunisuke Matsuki, senior managing director, become members of Yubis' board of directors.

Yubis explains that there will be no basic changes in business. "The only change is that Atlus products were added to the line of products we sell." However, many of tradesters guess that the reason lies in the increasingly serious financial difficulty Yubis is facing.

Coin-Op Market Shrinks

According to the results of a survey in 1997 announced on September 22 by the Japan Amusement Machine Manufacturers Association (JAMMA), although the home video business grew favorably to ¥1,091,600 million, up 24.1% over the preceding year, the coin-op sector experienced minus growth fall to ¥862,900 million, down 0.4%. According to a breakdown of coin-op business, coin-op game sales are estimated at ¥219,500 million, down 2.2%, and operation income ¥643,400 million, up 0.2%.

This survey has been carried out since 1993 with cooperation extended from AOU and NSA, and the actual collection of data has been commissioned to the Leisure Development Center. The period covered by the survey was one year from April 1997 to March 1998. Since the ratio of responses to the survey was low at 29.1%, the majority of figures are estimates.

According to the survey, coin-op game sales for the domestic market amounted to ¥167,100 million, up 4.1% over the preceding year, while exports stood at ¥52,300 million, down 18.1%. A breakdown by product category shows that, although amusement vendors such as photo stickers increased sharply to ¥48,900 million, up 52.7% over the preceding year, video games slipped back to ¥46,700 million, down 24.1%.

As for operation income, that from arcades accounted for ¥481,300, up 1.3%, while the revenue sharing was ¥162,100 million, down 3.0%. The growth rate of operation income was the smallest for four years. A breakdown by product category shows that video games accounted for ¥188,000 million, down 5.5%, crane games ¥129,200 million, down 3.7%, medal games ¥114,800 million, up 0.2%, and amusement vendors ¥101,300 million, up 67.9%.

Taito Revises Mid-Term Forecast Downwards

Taito Corp., Tokyo, revised downward its forecast of mid-term results on October 9. This is due to the deterioration in the coin-op business environment. Operation income, particularly from medium-sized arcades is falling and sales of coin-op games are decreasing.

A post-revision forecast of revenue for the mid-term ending September was ¥30,500 million (vs. ¥35,000 million in the preceding forecast in May), and net income was ¥400 million (vs. ¥1,300 million).

A post-revision forecast of revenue for the fiscal year to end March 1999 was ¥68,000 million (vs. ¥73,000 million in the preceding forecast in May), and net income ¥2,000 million (vs. ¥3,600 million).

namco
自分の顔がゲームに登場だ!!
対戦マシンガンアクション！
敵を倒してダイヤを争奪!!
顔取り込み機能 第2弾！
ガンメンウォーズ
GUNMEN WARS
多人数対戦
簡単操作
DX
SD
顔取り込み機能 第1弾
レースオン！
強 超力
ナムコ秋のラインナップ！
こっちも争奪だ!!
クールガンマン
ピンポイントショット
トラベルチャンス
©1998 IDEA MECHANISM CENTER
ファイティングレイヤー
©ARIKA CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED
※画面は開発途中のものです。
ラッキーガラポン
ファミスタ
グランドスラム
※筐体はCGイラストです。
パカパカパッション
©1998 PRODUCE ALL RIGHTS RESERVED
ザ・ビンゴショー
※筐体は開発途中のものです。
ダービークイズ
マイドリームホース
※画面は開発途中のものです。
アタックプラレール
©TOMY
"プラレール"は株式会社トミーの登録商標です。
ビューティークラブ
ウインター
バージョン（仮称）
ナムコ・ワンダーページ
インターネットで最新の製品情報をお届けしています
http://www.namco.co.jp/
「遊び」をクリエイトする
株式会社ナムコ
本社 〒146-8655 東京都大田区矢口 2-1-21 TEL. 03（3756）2311（大代）
販売一部（東京）〒146-8656 東京都大田区多摩川 2-8-5 TEL. 03（3756）2311（大代）
（札幌）〒003-0803 北海道札幌市白石区菊水3条1-8-2 TEL.011（822）5002（代）
（名古屋）〒461-0001 愛知県名古屋市東区泉1-2-8 TEL.052（962）3343（代）
販売二部（大阪）〒564-0063 大阪府吹田市江坂町1-21-26 TEL. 06（338）3511（代）
（福岡）〒812-0006 福岡県福岡市博多区上牟田 2-12-24 TEL.092（474）5605（代）
©1998 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED